Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, marzec 1996

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

48

3



Wetlands

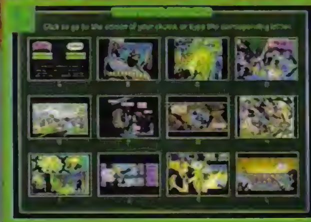
Cybermage

Jest erotycznie

Wing Commander IV

FREEX









Comixy

Ludzie z kolejnych pokoleń osiągając stateczny wiek – jakikolwiek by on nie był – zaczynają w trakcie rozmów ze swoimi rówieśnikami opowiadać o tym, jak to było kiedyś i kto na czym się wychowywał. Ja powiem szczerze, jako młódź narodzona w latach siedemdziesiątych przyznaję się do komiksowej genezy swojego pokolenia. Dlaczego nie telewizyjnej, czy komputerowej? Cóż, wtedy nie było jeszcze komputerów do gier, a telewizja była głównie czarnobiała i do tego mocno kłamała. Sami rozumiecie, że wielu takim jak ja pozostawał komiks nazywany popularnie kolorowym zeszytem.

To wtedy – w latach siedemdziesiątych – pierwszy raz zetknąłem się z Magazynem Opowieści Ilustrowanych „RELAX". Także w tym okresie wielu moich rówieśników zaczytywało się pasjonującymi do granic ludzkich możliwości przygodami supermena milicji obywatelskiej kapitana Żbika.

Nie można oczywiście zapomnieć takiej klasyki gatunku jak „TYTUS, ROMEK i ATOMEK", które zostawiły u mnie i wielu moich znajomych niezatarte piętno w psychice, jak i na sposobie żartu, który każdy uważny czytelnik wychwyci w dzisiejszych wypowiedziach. To właśnie z tej serii ksiąg o przygodach zwariowanej małpy i jej dwóch przyjaciół pochodzą takie zwroty jak: „Rzecz to oczywista, że to sprawa nieczysta!", czy „Panowla zrzutka na piwo!". Te i wiele innych powiedzonek krąży do dziś wśród ludzi, a tylko niewielu z nas zdaje sobie sprawę skąd je wzięło.

Po co ja o tym wszystkim opowiadam? Nie jest to moja spowiedź, ani żadna z tych egzystencjalnych wypowiedzi, które tworzy się będąc odurzonym używkami. Jest to próba pokazania, że już dawno temu, zanim jeszcze komputery trafiły do naszych domów, komiksy przeżywały swój rozkwit, który do dzisiaj możemy zaobserwować przeglądając półki kiosków z czasopismami.

No tak, ale to nie wszystko. Wśród produktów rozrywkowych powstałych ostatnio zaobserwować można nową falę, zalew wszelkiego rodzaju komputerowymi komiksami. Najczęściej są to tzw. wydania dla kolekcjonerów, którzy zbierając ulubioną serię, teraz będą mogli podziwiać pasjonujące ich przygody na komputerowym ekranie. Powstają też komiksy całkowicie nowe, stworzone specjalnie na komputerze.

Komputerowe komiksy posiadają dynamikę oglądania. Kolejne klatki obrazów odsłaniają się imitując w ten sposób tradycyjne wodzenie wzrokiem po stronach. Digitalizowane dźwięki nadają każdej z postaci nowego charakteru. Ruch obrazem i kolorem wzmacnia szczególnie ekspresyjne sceny. Wykorzystuje się multimedialność komputera, tworząc nowy wymiar w komiksach, czasami wręcz zbliżając je do gier komputerowych.

A propos gier, czy zauważyliście ile ostatnich produkcji posiada zapożyczenia z komiksów? „Kajko i Kokosz", „Road Warrior", „Cybermage", „Aliens" i jeszcze wiele innych, jeżeli nie bezpośrednio, to pośrednio używają komiksowego języka.

Komputery już nie tylko przenikają filmy, muzykę, gry, literaturę, naukę, ale i komiksy, które nie gęsi i swoje miejsce w świecie mają.

Jeżeli interesujecie się komiksami i chcielibyście, aby temat został zagnięty dalej, cóż, napiszczcie na adres redakcji. Wystarczy, że przyjdzie około 200 listów z taką prośbą, a napiszemy jeszcze w TS o komiksach.

Emil Leszczyński











No i co bawi?







CYBERMAGE – połączenie doomopochodnej akcji i fabuły rodem ze świata gry „Syndicate". Pod względem graficznym trzyma wysoki poziom, jako przygodówka całkiem ciekawa i w całości godna polecenia. Nie bez powodu uzyskała Rekomendację. Korporacje, cyborgi, magia, najnowsze technologie, intryga, to wszystko czeka na Ciebie.

więcej na stronie 64.

FIRESTORM: Thunderhawk 2 – wyśmienita strzelanka pozwalająca poudawać lot futurystycznym helikopterem bojowym. Misje na całym świecie, także na terenach byłego (?) ZSRR, byłej Jugosławi . Różnorodne zadania do wykonania, łatwa w sterowaniu maszyna o potężnej sile rażenia, na widok której pewien znany film zmieniłby nazwę na: „Pluszowy Grom". Mnóstwo zabawy za co grę Rekomendujemy.

jeżeli czytać to tylko na stronie 13.

menu

Tym razem numer został udany pod światopoglądowym przewodnictwem **półprzewodnika Naczelnego**, którego obecność świadczy bynajmniej o tym, że nawet S.S. Titanic może jeszcze lwi pazur pokazać. Chyląc mu kapelusza, ciągnąc za kołnierz i wierzgając marynarą przypominamy, że sezon grzewczy się niedługo skończy i nadejdzie czas na nas Surojadki, a wtedy zaszalejemy!!!

Za dzisiejszy numer radzimy zabierać się w rękawicach azbestowych lub obcęgami, gdyż **gwoździ w nim jak psów**.

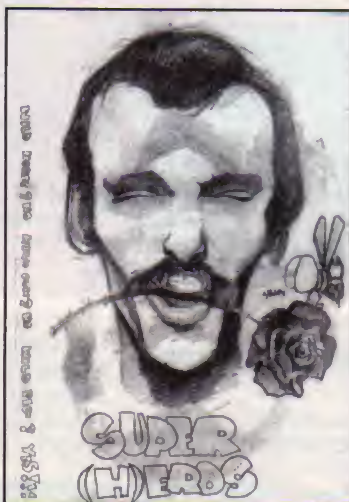
W okolicach skrzyżowania Twojego wzroku i **strony 52** znajdziesz **wspaniały konkurs** sponsorowany przez firmę IPS Computer Group – **ale nagrody!!!**

Oczywiście nie mogło obejść się bez rubryki LISTY, która cieszy się coraz większą popularnością czytelników. W niej obok uwikłanych w tryby społecznych machinacji ludzkich problemów i wydarzeń nanizanych na szpilę przeznaczenia udzielone zostaną wykrętne, acz wyczerpujące odpowiedzi na trzy **egzystencjonalne pytania**: PO CO? NIE WIEM? DWA NA WYNOS?

Jeżeli jeszcze nie bierzesz udziału w światowej „manianie" pingpongowych przerzutów tekstów wątpliwej treści, to czas abyś spojrzał na **stronę 36**, gdzie tym razem gości ściśle tajny organ **„Śledziona: Magazyn kobiet myślących"**.

Oprócz tego tona literówek, hektolitry płynów werbalnych, szarady, kalambury, wirówki i cała zabawa z obrazkami, soluszynami i tekstami, które nigdy nie wiadomo na kogo wypadną... na tego BĘC!

Surojadki





THE RIDDLE OF MASTER LU – to gra trudna, maniacko skomplikowana i zamknie usta tym, co pomstowali na banalność przygodówek. Dwaj redaktorzy z konkurencji na targach ECTS odeszli od gry pokonani. **Dixie zagrał** rozwiązał zagadki i **jest zadowolony.**

zagadkowe strony 9 i 45



JEST EROTYCZNIE – Któż nie uwielbia oglądać **pięknych kobiet**, a jeżeli przy tym nie będziemy musieli wyłączać ulubionych komputerów, to sytuacja staje się wymarzona. Na popiskiwania, pohukiwania, werbalne wyrazy emocji i niezliczone deszczowe korespondencje czytelników reaktywujemy Waszą ulubioną rubrykę i mamy nadzieję, że będzie tak już do końca. Chyba że ktoś nam podliczy wartości i włączy kaganki...

ściśle erotyczna strona 67.

KOMIKS!!!

strona 63

Hover Strike
Killer Instinct
Król Lew
Pitfall
Rayman
White Man Can't Jump
Mortal Kombat 3
Jaguar CD

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne- inne.
Po lewej spis alfabetyczny,
a po prawej nie.

Co nowego?

Niewyjaśnione okoliczności

Wiosna idzie, ale jakoś niemrawo. Stąd może krajowi dystrybutorzy i producenci budzą się ze snu zimowego tak wolno, co owocuje niewielkim ruchem w interesie („Wing Commander IV" i „Polanie" to wyjątki). Pewnie jak zwykle wszyscy spać będą do najbliższych targów E.C.T.S., by przed wakacjami wydać wszystko co się rusza i znów na lato pogrążyć się w letargu. Taki cykl biologiczny.

Tymczasem redakcja przeżywa ciężkie chwile (ciężkie przeżywa zawsze, ale te są cięższe niż zwykle), bowiem ktoś postanowił wyeliminować z gry (z gier) jej pracowników i współpracowników. Zaczęło się od Roshkeena, który niespodziewanie dostał bilet w jedną stronę do Zimbabwe czy Bangladeszu... w każdym razie tam, gdzie nie ma komputerów. Przez pół roku nie zobaczymy więc jego tekstów na naszych łamach i to w chwili, gdy pojawiły się „Wing Commander IV" i „Burried in Time", na które tak czekał. Kondolencje.

Naczelnego i Emilusa ktoś postanowił zgładzić. Ten pierwszy uciekał swym rozklekotanym maluchem przez pół Warszawy przez jakimś osobnikiem mafiopodobnym siedzącym w nowym Peugocie 405. Jako kandydat na odtwórcę głównej roli w kolejnej części filmu „Mistrz kierownicy ucieka" zgubił natręta szykującego się do bicia (wykorzystał numer z podjechaniem do policji, nie pomogło; zjechał na stację benzynową maskując samochód, nie pomogło; dopiero zniknięcie w bocznej uliczce za przejeżdżającym autobusem pozwoliło uniknąć konfrontacji). Po tych wydarzeniach, Naczelny zszedł do podziemia, ale miał pecha, bo tam było metro. Brak biletu kosztował go 35 zł.

W parę dni później Emil został napadnięty na środku ruchliwej ulicy. Powodem był podobno niewłaściwy kolor szalika (FC Liverpool). Dzięki przytomności umysłu i szybkości Emil, z początku zaskoczony, odparł atak przeważających sił wroga (straty własne: siniak na nosie) i wycofał się na z góry upatrzone pozycje bijąc rekordy świata i okolic na 100 m, 400 m, 800 m z przeszkodami, na nietypowym dystansie 1 mili, a nawet w slalomie równoległym do tramwaju.

Po tych incydentach pojawiły się spekulacje, że następny do odstrzału jest Sir Haszak.

W równie nieoczekiwany sposób pojawił się w redakcji Leyo z hiobową wieścią: będzie tworzył komiks (weterani TS pamiętają, że była taka rubryka półtora roku temu)!!! Policja już pracuje nad powiązaniem propozycji Leya z incydentami, w których brali udział Naczelny i Emilus. Coś w tym musi być.

Barykadując się w redakcji i sprawdzając szczelność przewodów gazowych (przewidywana próba unicestwienia redakcji pozorowanym wybuchem gazu; ostatnio wybuchy są modne) niniejszy wstępniak zatwierdził do druku Triumwirat, w pełnym, mimo wszystko, składzie dwóch osób

Emilusa i Sir Haszaka

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (korekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/~ts
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-16551

ALFABET ŚMIERCI

„Alfabet Śmierci" jest przygodówką wydaną przez firmę Sewen Stars w wersjach na Amigę 500 i 1200. Jak się zdaje scenariusz nie jest liniowy, a niezła grafika i nastrojowa muzyka zapowiadają świetną zabawę.



Zaalarmowany dziwnym telefonem od przyjaciela z lat szkolnych, udajesz się czym prędzej na ratunek. Dziwne rzeczy dzieją się już w drodze, a wszyscy Twoi znajomi są przekonani że od lat nie żyjesz. Na dodatek co chwila ktoś ginie... Jeżeli chcesz rozwikłać wszystkie zagadki musisz nauczyć się alfabetu – ALFABETU ŚMIERCI...

BADJOY

Battles in Time

Fascynacja podróżami wczasie („Millenia", „Buried in Time") udzieliła się także firmie QQP. Do klasycznej gry strategicznej dodano podróże w czasie, dzięki czemu dowodzimy jednostkami prehistorycznymi, średniowiecznymi, pochodzącymi z II wojny światowej i XXI wieku. W każdym okresie jednostki mają nieco inne własności. Po starciu z armiami Ziemian sterowanymi przez komputer w różnych erach trzeba będzie obronić ziemię przed najazdem Obcych.



Grę przeznaczoną dla komputerów PC-CD rozprowadza firma CD Projekt.

Sir Haszak

Bridge Challenger

Firma Ocean sprawiła radość miłośnikom brydża mającym kłopoty ze znalezieniem czwórki do gry. Wydany przez nią „Bridge Challenger" firmowany nazwiskiem Davida Burna, trenera brydżowej reprezentacji Anglii, już na pierwszy rzut oka imponuje z dwóch powodów: ma niewielkie wymagania sprzętowe (PC 386 16 MHz!) i, co ważniejsze, z pierwszych rozdań wynika, że umie grać w brydża! Za miesiąc stwierdzimy czy pierwsze wrażenie ma pokrycie w rzeczywistości.



Dystrybutorem gry jest firma Mirage Software.

Sir Haszak

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Przygodówka realizowana przez firmę Merit mającą w swych szeregach między innymi osoby odpowiedzialne za grę „Simon the Sorcerer 2". Głównym bohaterem jest młody doręczyciel pizzy, który zgodnie z tradycją ma za zadanie uratować profesora z łap złego megalomaniaka. Interfejs mamy klasyczny, będzie też spora dawka humoru. Ludzie z Merit poczuli się w tym miejscu wysoce niekompetentnymi i zatrudnili prawdziwego specjalistę – Dereka Mante, jednego z autorów programu komediowego „Naked Video" wyświetlanego w BBC2. „Bud Tucker" zrealizowany w starej dobrej VGA będzie chodzić już na 386.

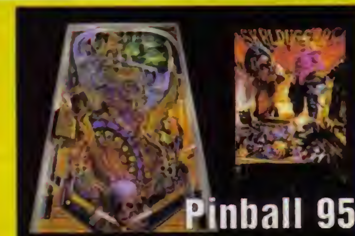


Grę wyda w Polsce firma Digital Multimedia Group.

Dixie

Po modzie na pinballe 3D najwyraźniej przychodzi czas na przeniesienie ich pod Windows 95. Pierwszym zwiastunem tej tendencji jest Pinball 95 wydany przez firmę Maxis, jak dotąd specjalizującą się w SIM-ach. Prócz platformy, na której gra pracuje, trudno dostrzec jakieś rewelacje w porównaniu do poprzednich produkcji tego typu. Oczywiście producenci zapewniają, że będziemy mieli superrealistyczne poruszanie się piłki po stole, rewelacyjną grafikę (rozdzielczości 640x480, 800x600 i 1024x768), ale to ich prawo.

Gra będzie miała z pewnością legalnego dystrybutora w Polsce. Mimo tego, że przedstawicielem Maxisa jest firma Digital Multimedia Group, w momencie pisania niniejszego tekstu nie wiadomo jeszcze czy to właśnie ona będzie grę sprzedawać.



Pałcjusz



Alien Breed 3D 2

Alien Breed 3D 2 – The Killing Grounds Po ukończeniu „AB3D" nie dane nam było zaznać spokoju. Oto bowiem nadchodzi wielkimi krokami druga część tej gry. Najważniejsze zmiany dotyczą grafiki. Nareszcie wprowadzono opcję gry przy pikselach 1x1, co powinno ucieszyć posiadaczy kart z procesorami od 030 wzwyż. Wprowadzono system „light source". Ciekawą opcją będzie z pewnością wbudowana w grę możliwość totalnej zmiany grafiki, dźwięku, inteligencji Obcych itd. Zdaniem autorów umożliwi to stworzenie kompletnie nowej gry. Z tego co widać na dostępnych screenach, „AB3D2" może zdetronizować miłościwie panującą na Amidze grę „Breathless".

Kenjiro

Dla posiadaczy wszystkich Amig (z pamięcią powyżej 1MB) firma Mirage przygotowała grę „Liga Polska" Manager '96. Wszyscy miłośnicy polskiej ligi powinni być zadowoleni, jako że składy drużyn będą jak najbardziej aktualne (stan na początek rundy wiosennej), poza tym gra oferuje dość duże możliwości. Wszystko okraszone jest przyjemną dla ucha muzyką i zabawnymi rysunkami. Pierwsze spojrzenie na grę pozwala przypuszczać, że jest to jeden z lepszych polskich programów tego typu. Dokładniejszy opis przedstawimy Wam wkrótce.

BADJOY



„Liga Polska" Manager '96

Firma L.K. Avalon wydała ostatnio nową grę, tym razem strategiczną w klimacie fantasy. Naszym zadaniem jest zniszczyć siły Zła posiadające Pierścień Mocy wcielając się w dowódcę oddziałów Dobra lub na odwrót – wedle uważania. Dowodzimy więc wojskami jednej ze stron, mając do dyspozycji nie tylko rycerzy pieszych, kuszników, łuczników i jazdę różnych ras (ludzie, krasnoludy, elfy, orki, demony), ale także magię. Na uwagę zasługuje liczba scenariuszy (kilkadziesiąt), grafika SVGA (chyba pierwsza z polskich gier wykonana w tym trybie) i niewielkie wymagania sprzętowe (tylko 386 i 4 MB RAM).

Sir Haszak



Bastion

SimTex Software tworzy właśnie drugą część „Master of Orion". Nowy produkt nie będzie prostym ulepszeniem pierwotnej wersji. *„Master of Orion II: Battle At Antares" łączy „Master of Orion" i „Master of Magic" – z pierwszej bierze temat odkrywania i kolonizacji kosmosu, z drugiej – nieco opcji, które pozwolą stworzyć całkiem nową grę* – mówi Steve Barcia, projektant w SimTex Software.

PMaster of Orion II: Battle At Antares

Gracz będziem musiał stawić czoło 13 rasom Obcych i różnym nieprzewidzianym katastrofom. Do obrony posłuży 30 typów statków kosmicznych, którymi będziemy mogli dowodzić podczas bitew.

Grę wydaną w formacie PC-CD najprawdopodobniej wyda w Polsce IPS CG.

Sir Haszak

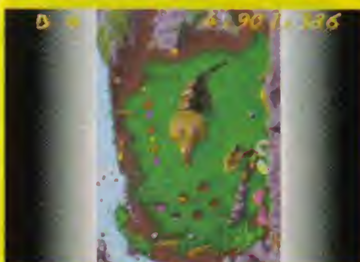


W spokojnym (patrz zdjęcie) Santa Fe ktoś dopuścił się potwornej zbrodni. Strach pada na miasto wraz z wieściami o morderstwie uznanej indiańskiej garncarki Anny Łosiowego Księżyca (Elk Moon), po tym jak znaleziono ją martwą w swoim studio. Jesteś detektywem wyznaczonym do rozwikłania tej najbardziej jak dotąd kontrowersyjnej sprawy w Santa Fe. Ze swoim pomocnikiem, Indianinem-detektywem Nocnym Niebem rozpoczynasz śledztwo. Okazuje się, jak zwykle, że na jednym morderstwie się nie kończy, a co gorszej kolejnym trupem możesz być Ty. Tak przedstawia się fabuła kolejnego interakcyjnego filmu chodzącego na PC-CD, któremu tym razem matkuje Activision.

Dixie



The Elk Moon Murder



Pinball Prelude

Pojawiło się cosik nowego na Amigę 1200 w dziedzinie pinballi. Otóż dostajemy w łapki trzy niesamowite stoły, jeden z przeszłości, drugi bliższy naszym czasom i ostatni rodem z przyszłości. Wszystkie stoły nie mieszczą się na ekranie i z tego powodu są płynnie przewijanie we wszystkie strony. Imponuje ilość bonusów, liczba kul (do dziesięciu na raz!) i spora dawka humoru. Na przykład bilard z epoki kamienia łupanego, na którym zamiast flipperów występują dwie maczugi... Zabawa znakomita; oczywiście tylko dla wybrańców, czyli posiadaczy A1200.

Voyager

Justice

Firma Xtreme Software pracuje obecnie nad grą „Justice". Jest to strzelanina wykonana w konwencji 3D. Autorzy twierdzą, iż jest to połączenie „Terminal Velocity" pozbawione tekstur z pewnymi elementami „Guardiana". Gracz będzie miał do dyspozycji trzy samoloty i łódź podwodną – jeden z poziomów będzie rozgrywany pod wodą. Zapowiadana jest spora liczba inteligentnych przeciwników, którzy mają uwzględniać cechy terenu, gdzie toczy się walka. W sumie do wykonania 6 misji. Całość zapowiada się dość interesująco.



Gra będzie działać na każdej Amidze z co najmniej 1 MB RAM, choć zalecana konfiguracja to A1200 z pamięcią FAST. Istnieje możliwość instalacji na twardym dysku.

Kenjiro

Najczęściej w grach z gatunku menedżerów, masz do prowadzenia drużynę piłkarską. Jednak w najnowszej produkcji firmy Mirage, przeznaczonej dla komputerów Amiga, Twoim zadaniem jest zajęcie się zespołem rockowym. Kontrakty, koncerty i inne problemy związane z promocją gwiazd muzycznych staną się stałą częścią Twojego życia. Ciekawe czy uda Ci się wypromować jakiś zespół tak, by osiągnął szczyty amerykańskiej listy przebojów. Swoją drogą grafika i muzyka, jak na możliwości A500 są całkiem niezłe.

BADJOY



ROCK STAR



Lion

Sanctuary Woods pasjonuje się zwierzątkami, zwłaszcza na PC. Ze 2 lata temu zdążyła już zrobić symulację wilka, teraz przyszła kolej na symulator lwa. Jesteś lwem i w zależności od okoliczności musisz polować, gromadzić stado, unikać myśliwych. Jeśli znudzi Ci się być zwykłym lwem, zawsze możesz sięgnąć do któregoś z gotowych scenariuszy. Do gry dołączono masę informacji dotyczących zwierząt: ich zwyczajów, sposobów polowania, miejsc, w których żyją itp. Ocena tego ekologicznego produktu wydanego w Polsce przez firmę Mirage za miesiąc.

Sir Haszak

Labirynt

Pod tą nazwą odbędzie się w Poznaniu w czasie targów Infosystem impreza, będąca swoistą kontynuuacją znanej już Jaskini Gier. Koordynatorem całości jest IPS, ale udział weźmie cała masa firm: IPS CG, Licomp, Digital Multimedia Group, Mirage, CD Projekt, Bobmark, Marksoft, User, Techland, L.K. Avalon, Sony Poland i American Computers and Games. Lista wygląda imponująco, zobaczymy jak wypadnie sama impreza – jak na razie wszystkie szczegóły na jej temat są Top Secret. Prawdopodobnie będzie można w coś pograć i coś kupić. Jedyne co jest już absolutnie pewne, to że wszystko odbędzie się w pawilonie 24 na poziomie A w dniach 14-17 kwietnia, na powierzchni około 500 metrów kwadratowych.

Borek

Azrael's Tear

„Azrael's Tear" to adventure zrealizowany w pełnym doomowatym 3D. Rozgrywanie przygody w czasie rzeczywistym nacechowało ją elementami role-playing: mamy więc walkę, kompleksową interakcję z postaciami w grze, no i oczywiście zagadki.

Zadaniem naszym jest eksploracja ogromnej podziemnej świątyni Aeternis zamieszkałej przez mistycznych Templariuszy, duchy oraz zmutowane dinozaury – całe to towarzystwo utrzymywane przy życiu dzięki magicznym mocom Świętego Graala. Jesteśmy złodziejem z odległej przyszłości należącym do elity swojej profesji, na co dzień zajmującym się skokami na artefakty Starego Świata. Dowiedziawszy się o możliwościach kolejnego zarobku wyruszamy na wyprawę. Problem w tym, że oprócz niebezpieczeństw samej Aeternis przeszkadzać nam będzie jeszcze konkurencja. Musimy przeniknąć tajemnice świątyni zdobywając wiedzę i przedmioty, które zaprowadzą nas do świętego naczynia. Oprócz tego mamy nadzieję zachować własne życie, co każe nam dokładnie przygotować plan nie tylko zdobycia Graala, ale i późniejszej ucieczki.

Przygodówka zrobiona została przez firmę Intelligent Games ze stajni Mindscape.

– Nie znoszę gier posiadających ładną grafikę, która jest celem sama w sobie i nie posiada żadnych funkcji – mówi projektant Richard Guy. - *W „Azrael's Tear" wszystko ma swój sens, swoje miejsce w całej historii. Chcieliśmy pchnąć naprzód gatunek gier przygodowych kreując scenariusz i historię, które wyznaczą nowy, lepszy standard. Wierzę, że stworzone przez nas akcja i postacie są pełne i niejednowymiarowe, bardziej wiarygodne niż w dowolnej innej grze przygodowej.*

Nam pozostaje życzyć sobie tylko, aby nie były to słowa rzucone na wiatr.

Jak to zwykle z produktami firmy Mindscape bywa, grę wyda Digital Multimedia Group na komputery PC-CD.

Dixie

Angel Devoid: Face of the Enemy

Anioł Pozbawiony to były szef policji, a obecnie niebezpieczny psycho-maniak. Jake Hard, to glina, który go ściga.



Angel Devoid: Face

Czarny charakter doprowadza jednak szybko do tego, że Jake poddać musi swoją twarz operacji plastycznej. Gdy chłopak się budzi, okazuje się, że z nieudolnego łowcy stał się zwierzyną, bowiem od tego dnia nosić będzie twarz Anioła Pozbawionego. Tak rozpoczyna się najnowsze osiągnięcie Mindscape w gatunku gier przygodowych.

Akcja rozpoczyna w momencie, gdy gracz spotyka nowe postacie i dowiaduje się od nich prawdy zarówno o sobie jak i o swym śmiertelnym wrogu Aniele Pozbawionym. Zadania i przeszkody piętrzące się przed graczem wypływają logicznie z rozwijającej się akcji i pokonane mogą być w prawie dowolnej kolejności i wybranym tempie. Historia Jake'a oglądana z perspektywy gracza spowoduje, że łatwo będzie mu się głęboko wczuć w swoją rolę, gdy podejmować będzie wybory iście erpegowskie: zabić, nie zabić wykonać zadanie czy nie – za każdym razem wszystko będzie mieć unikalne konsekwencje.



of the Enemy

Po dwóch latach pracy nad grą zatrudniono aktorów, aby ożywić wykreowane postacie i zaludnić futurystyczne scenerie. Sfilmowani na tle niebieskich ekranów artyści wniknęli w wyrenderowany świat pełen eksplozji, kolizji i efektów specjalnych, którym towarzyszy ponad 60 minut budującej nastrój muzyki.

„Angel Devoid" to ogromny świat do eksploracji: trzy strefy miasta, ponad trzydzieści oddzielnych lokacji w cyberpunkowym mieście przyszłości i zastępy nieprzewidywalnych postaci, wrogów bądź przyjaciół, o których prawdę wiedziałby tylko prawdziwy Anioł Pozbawiony, 30 sposobów, na które Jake może opuścić ten padół i trzy niezależne zakończenia, powodujące że by zobaczyć wszystko, grać będzie trzeba po kilka razy – to wszystko sugeruje coś bardzo, bardzo dobrego.

Gra w Polsce w wersji PC-CD (a może i MAC) zostanie wydana przez Digital Multimedia Group.

Dixie

Heart of Darkness

Gdy byłeś mały, wszystko było możliwe. Stojące przy łóżku kapcie mogły nagle zamienić się w czerwonookie potwory, a kołdra stać się zmieniającym kształt i barwę upiorem, gdy cienie nocy powoli wypełniały sypialnię.

Teraz wraz z małym Andym masz szansę ponownie powitać koszmary dzieciństwa. Gdy słońce znika z nieba, a wraz z nim ukochany pies, Whiskey, chłopcu nie pozostaje nic innego jak ratować swojego przyjaciela, choćby nawet ceną byłoby stawienie czoła własnemu strachowi przed ciemnością, z czasem zaś Mistrzowi Ciemności w Sercu Ciemności... Tam, gdzie mieszkają Cienie Duchów Mroku...

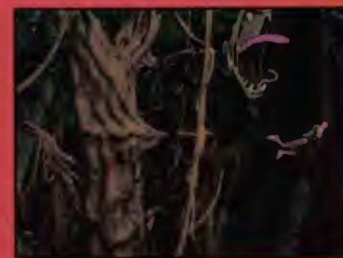
Współtwórcy znanych produktów Delphine Software „Another World" i „Flashback" pod szyldem Amazing Studios powracają na scenę od dłuższego już czasu zapowiadanym i reklamowanym „Heart of Darkness". Podobnie jak wyżej wymienione tytuły jest to gra akcji, zręcznościówka, w której niejednokrotnie trzeba pomyśleć. Gracz będzie mógł wspinać się po skałach, pływać, korzystać niczym Tarzan z lian i strzelać poruszając się w surrealistycznym świecie zaludnionym przez rządne jego duszy widma.

„Heart of Darkness" wyrenderowana została w 3D Studio i wykorzystuje tradycyjną animację komputerową. Myślą jej twórców było nie tworzenie sterylnego hiperrealistycznego świata, lecz grafiki bliskiej sztuce malarskiej i sprite'ów przypominających żywe postacie z komiksów. Ze screenów, a przed wszystkim z pięćdziesięciosekundowego filmiku, którym będąca dystrybutorem gry Virgin rozbudza nasze apetyty, wynika, że wiedzieli co robią. Andy ze swymi 1500 klatkami animacji w jednym kierunku, rewelacyjne ręcznie malowane tła oraz przerywające grę animacje namawiają do klęknięcia przed monitorem. A grywalność kłuje w oczy!

Dystrybutorem wersji PC-CD jest IPS CG.

Dixie









New Order

Ten tytuł jest roboczy. Jak się gra będzie naprawdę nazywała jeszcze nie wiadomo. Po ciężkich przeżyciach z „Excessive Speed" (pisaliśmy o tym półtora roku temu) zespół Miąsik & Pelc rozstał się z xlandem. Następny krok polegał na udowodnieniu Electronic Arts, że warto w nich zainwestować. Dzięki dolarom zza Atlantyku udało się gdzieś w Polsce (gdzie? tajemnica!) wynająć dom, w którym ustawiono kilka bardzo porządnych komputerów, zakupić oprogramowanie i przyciągnąć do zespołu (chaos works) jeszcze kilka osób.

A wszystko po to, żeby powstała zręcznościówka, ze względu na sposób sterowania trochę (ale bardzo trochę) kojarząca się z „Asteroids" – latamy małym stateczkiem wybijając wszystkie cele dookoła i ratując ludzi. Grafika jest rewelacyjna, obraz na ekranie rozjaśnia się bądź ściemnia w zależności od liczby wybuchów i pożarów, przeciwnicy i samobieżne miny tańczą dookoła nas, mamy do wyboru kilka różnych typów uzbrojenia od karabinów, przez niekierowane rakiety po niszczącą wszystko superbombę. Do tego trzeba dołożyć kilka niezależnie skrolowanych planów i możliwość gry w sieci, kilkanaście (a może i więcej, widziałem około dziesięciu) misji, wysoką rozdzielczość i bardzo profesjonalnie wyglądający interfejs użytkownika, że o dźwiękach nie wspomnę. Całość zapowiada się kapitalnie.

Nie wiem jeszcze czy do gry będzie dołączona jakaś legenda, nie jest też jasne dokładnie kiedy całość pojawi się na rynku – prawdopodobnie gdzieś w połowie roku. Być może będzie polska wersja. Środowisko: Windows '95 i to chyba jest jedyna kiepska wiadomość, bo nawet wymagania sprzętowe nie są wielkie – 8 MB i szybkie 486 mają wystarczać, choć do wysokiej rozdzielczości potrzebne będzie Pentium.

Borek

PLAYBOX '96

W tym roku, ze względu na napiętą sytuację redakcyjno-sesyjną (kończyliśmy numer, Emil zdawał egzaminy, a Rooshkeen je oblewał) na targi pojechaliśmy w nieco słabszym składzie. Padło na Deana i Naczelnego, którzy wymieniali uściski dłoni, rozdawali autografy i sprzedawali stare numery. Naczelny nawet raz dał się poklepać (po ramieniu). O sprawach poważnych i wzniosłych (takich jak przyznanie nagród i konferencje prasowe) Dean napisał obok osobno, więc teraz nie o nich, a o różnych innych sprawach.

Zacznijmy może od „Polan". Po raz chyba pierwszy w Polsce ktoś się zdecydował na prawdziwą promocję jednego tytułu – jakieś dziesięć, może piętnaście metrów od naszego stoiska zbudowano z wikliny i powiązanych sznurkami belek dekoracje, w których stały dwa komputery i można było zagrać. Nad obydwoma komputerami czuwał autor gry, z którym zamieniliśmy kilka słów – okazało się, że „Polanie" to dowód na to, że warto się uczyć. Bynajmniej nie dlatego, że gra powstała w akademiku. Pewnego dnia podczas luźnego puszczenia wodzy fantazji Mirkowi dodało się dwa do dwóch, połączył w jedną całość kilka różnych algorytmów poznanych na wykładach z badań operacyjnych, dołożył do tego algorytmy badania obrazów i po tygodniu sklecił z tego wszystkiego pierwszą działającą wersję gry. Dołożenie do tego grafiki, dźwięków i innych wodotrysków zajęło jeszcze około pięciu miesięcy wytężonej pracy







kilku osób, jednak rezultat jest całkiem fajny. Zresztą bliżej o nim za miesiąc.

Na zapleczu stoisk IPS, Mirage i Digital Multimedia Group znajdowała się jaskinia gier – tym razem w dość skromnej scenografii, co nie przeszkadzało dużemu powodzeniu akcji. Przy wejściu stał ochroniarz i pilnował, żeby nikt nie wlazł do środka dopóki nie zwolni się miejsce przy którymś z komputerów. Rzadko bo rzadko, ale miejsce się zwalniało i do środka wchodził następny szczęściarz, żeby zobaczyć w co warto pograć.

Sprzedawców konsol i gier konsolowych było ku naszemu zaskoczeniu stosunkowo niewielu, ale jeden zaćmił całą resztę – Sony Poland z PlayStation. Kiedy w niedzielę rano otwarto drzwi do Spodka wbiegła grupa kilkudziesięciu zapaleńców i pognała właśnie w kierunku stoiska Sony. Co to żądza potrafi zrobić z człowiekiem.

W trakcie targów zjawili się u nas starzy znajomi z Krakowa – Janusz Pelc i Maciej Miąsik. Przyjechali z przygotowaną w nocy płytką z alfa wersją swojej najnowszej gry (więcej szczegółów w nowościach). Po kilkunastu minutach udało nam się znaleźć komputer z Windows '95 (dziękujemy DMG i panu Turskiemu) i skorzystać z niego – nie bez lekkich kłopotów z driverami do karty graficznej. Jakby nie było, Naczelny pograł sobie chwilę i podobało mu się, co skwitował jak zwykle opryskliwym „No, niezłe".

Mieliśmy jeszcze jedną wizytę – bezpośrednio z Maxisa przyjechał Alex Cook. Jako że współpraca z nimi układa nam się i tak bardzo dobrze, rozmowa była krótka, sympatyczna i o niczym, a zakończyła się kolejnym potwierdzeniem braterstwa i wspólnoty interesów, aby gry komputerowe rosły w siłę, a nam się żyło dostatniej.

Z prasy growo-komputerowej pojawili się właściwie wszyscy, choć niektórzy na krótko, albo nawet jeszcze krócej. Jak zwykle na naszym stoisku można było sobie coś kupić, w coś zagrać, a chwilami nawet coś wygrać – w ramach małego a szybkiego (ponad 300 km/h) konkursu. Postawiliśmy bowiem na stoisku dwa komputery połączone kablem (pozostałość po pracach nad raportem o grach sieciowych), uruchomiliśmy na obu maszynach „Screamera" – i kto szybszy, ten lepszy! Pierwszego dnia wygrał Aleksander Suzdalcew przed Arturem Salwarowskim i Markiem Szczudło, drugiego dnia Naczelny przed Deanem, Łukaszem Wilczakiem, Witoldem Gertrudą i Mariuszem Mularczykiem. Naczelny i Dean startowali poza konkursem, więc nie dostali żadnych nagród – pozostali zwycięzcy wyszli bogatsi o takie gry jak „Road Warrior", „HiOctane", „Slipstream 5000", „Wrestlemania", „Beneath a Steel Sky" i „Hand of Fate", ufundowane przez IPS i CD Projekt. Chwilami było śmiesznie, a chwilami strasznie, zwłaszcza kiedy z niewiadomych powodów jeden z komputerów odmówił posłuszeństwa. Na szczęście pomógł mu reset.

To mniej więcej tyle – więcej grzechów nie pamiętamy. O wystawcach kaset wideo i audio nie wspominamy, bo choć popatrzeć czasem miło, to jednak nie nasza branża.

Naczelny i Dean

Wręczenie nagród "Złotych PLAYBOX '96"

W piątek (ale nie trzynastego), około godziny 20, na koktajlu zorganizowanym przez organizatorów targów, po raz pierwszy w historii zostały przyznane PlayBoxy. Obdarowano w siedmiu kategoriach.

Hitem wśród gier zagranicznych został „Command & Conquer", za którego nagrodę otrzymał przedstawiciel IPS.

Wśród gier polskich pierwszą pozycję zajął „Teenagent". Niestety, przedstawiciel Metropolis nie zjawił się, więc nagrodę w imieniu producenta odebrał Gulash, podkładający głos głównego bohatera, a jednocześnie redaktor konkurencyjnego pisma.

Zwycięzcą wśród konsol, zgodnie z oczekiwaniami, została Sony PlayStation.

Za największą premierę targów uznano „Polan", grę wydaną przez hurtownię USER. Historia tego produktu wydaje się całkiem niezwykła i zapewne jeszcze dużo będziemy o nim pisać.



Za najlepszą firmę dystrybucyjną roku 1995 uznano IPS.

Po niemałych zakulisowych dyskusjach, nagrodę dla najlepszej firmy popularyzującej polskie programy przyznano L.K. Avalon.

Ostatnia, siódma nagroda, za wydanie pierwszej polskiej gry na CD powędrowała znowu w ręce Gulasha za „Teenagenta CD".

Dean

Okolicznościowa konferencja prasowa

Około godziny 13:30, podczas pierwszego dnia targów, odbyło się spotkanie dystrybutorów i producentów gier z prasą branżową i organizatorem. Tematem dyskusji miała być „Sytuacja rynku gier komputerowych, informacja jako element walki z piractwem".

Spotkanie rozpoczęło się dosyć ciekawie, od zarzutu pod kierunkiem prasy, że „3/4 numerów zajmują tipsy i kody", które mają niby zachęcać do łamania prawa. Po chwili dowiedzieliśmy się, jak dalekowzrocznie widzą to dystrybutorzy. Uważają oni, że młody człowiek, zaczynając od działalności w TnT, przyzwyczaja się do niej i doskonaląc, będzie sięgał coraz głębiej w programy, w końcu łamiąc prawa autorskie produktu.

Dyskusja nie trwała zbyt krótko, ale w sumie prawie nią całą można zamknąć w słowach, że dystrybutorzy mają pretensje do prasy. Obecnie w redakcji trwają obrady poświęcone wypracowaniu wspólnego stanowiska. Wygląda na to, że ten temat będzie jeszcze często poruszany.

Dean

Gabriel Knight 2 The Beast Within



Jestem człowiekiem starającym się w miarę mocno stąpać po ziemi, nie wierzę w duchy ani czarną magię, a już taka np. astrologia wywołuje u mnie wprost chichoty. Zacząłem od tej krótkiej charakterystyki siebie samego, bo ma ona pewien wpływ na to, jak odebrałem drugą część przygód Gabriela Knighta, potomka staroniemieckiej rodziny Ritterów.

Zacznijmy jednak od początku. Po sukcesie "Phantasmagorii" Sierra znowu wydaje grę na kilku płytkach CD, tym razem sześciu, wykorzystującą bardzo podobną technikę – na zmianę mamy do czynienia z fragmentami filmów i z elementami klasycznej przygodówki. Tym razem lądujemy w Niemczech, gdzieś w okolicach Monachium, by rozwikłać tajemnicę śmierci małej dziewczynki (a przy okazji i kilku innych osób). O dokonanie zabójstwa (?) podejrzane są wilki, które kilka tygodni wcześniej zniknęły z monachijskiego ogrodu zoologicznego. Co ma z tym wspólnego Gabriel, który odziedziczył (oprócz zamku Schloss Ritter) tytuł Schattenjager – łowca cieni? Ano, nie wszyscy są przekonani, że to wszystko robota wilków. Niektórzy sądzą, że chodzi o wilkołaka...

W tym momencie zaczął się gdzieś w zakątkach mojej podświadomości pojawiać ów nerwowy chichot, od którego zacząłem ten tekst – ale jak się po chwili okazało, chichot nie miał racji bytu. A w każdym bądź razie nie do końca. Scenarzystce gry, pani Jane Jensen, udało się bowiem stworzyć bardzo spójną historię – jak już połkniemy na początku założenie, że wilkołaki są na świecie, dalej cała historia okazuje się być niezwykle logiczna, w dodatku sprzedawana po małym kawałeczku tak, że z pojedynczych kawałków zaczyna się układać całość mająca ręce i nogi. Przyznam, że w pewnym momencie wciągnęło mnie do tego stopnia, że głupota (za przeproszeniem) głównych bohaterów, nie widzących tak oczywistych związków między faktami i nie chcących wykonać tak logicznych w danym momencie akcji zaczęła mnie drażnić.

Cała gra podzielona jest na sześć części, w których raz sterujemy Gabrielem a raz Grace Nakamura, której nudzi się okropnie w Nowym Orleanie i postanawia przyjechać do Europy, by wspomóc Gabriela. Obydwoje (choć Grace jako studentka historii w mniejszym stopniu) mają dość charakterystyczną cechę, jaką jest brak szacunku dla rzeczy, których się nie zna i nie rozumie. Zdaje się, że jest to cecha sporej części Amerykanów, którym wydaje się że świat to Ameryka i jej peryferia (gdybyście na takiego kiedyś trafili, pomaga stwierdzenie, że w Polsce pierwszy Uniwersytet powstał zanim ich tam za Atlantykiem Kolumb odkrył; sprawdziłem). Jakby na to nie patrzeć, Niemcy widziane oczyma człowieka nie znającego języka są dla Gabriela męczącym szokiem, na szczęście dla niego sporo ludzi potrafi sklecić kilka zdań po angielsku. Grace jest w trochę lepszej sytuacji, ale jej znajomość niemieckiego sprowadza się do raptem kilkudziesięciu słów, co nie wystarcza na nic poza nadaniem listu i spytaniem o kierunek. Ponieważ ja akurat też z niemieckim nie mam wiele wspólnego, znakomicie rozumiałem rozterki obojga bohaterów.



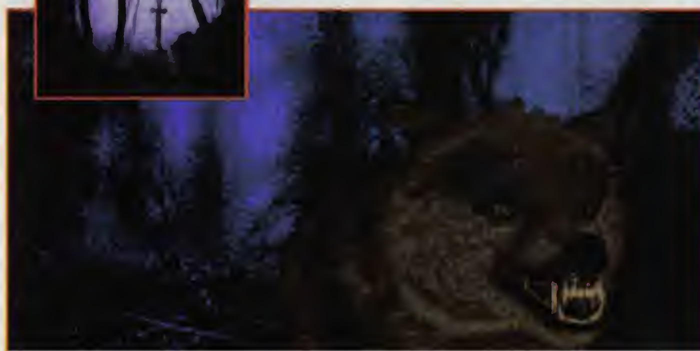












Omijając kilkanaście stron uwag, jakimi mógłbym się jeszcze podzielić (grać trzeba kilkadziesiąt godzin, chyba nawet z solutionem nie da się całości przejść szybciej niż w ciągu doby) napiszę od razu – gra mi się koniec końców podobała, choć nie jest w żadnym wypadku wybitna.

Pomijając sam główny wątek, który mnie w pewnym momencie wciągnął, w wielu miejscach można trafić na bardzo smaczne wątki poboczne – dwie nie lubiące się panie (jak zaczynają rozmawiać, iskrzy!), historia Ludwika II i zaginionej opery Wagnera, państwo Smithowie ("Och, kochanie, jakie to cudownie podniecające!"), Herr Huber ("Kiedy wróci Gabriel?" – "Jeśli jest prawdziwym Schattenjager, jak zrobi wszystko, co powinno być zrobione" – "A jak nie jest?" – "To pewnie wcale"), von Glower (taki fajny facet) czy mój faworyt – Kriminal Kommissar Leber. Cała gama postaci z krwi i kości, trochę może przerysowanych, ale tylko tyle, żeby były bardzo wyraziste. Wszystko to razem pracuje na fajną grę, choć równocześnie są elementy, które potrafią ją obrzydzić – należy do nich zwłaszcza niekończący się przewodnik po Neuschwanstein (po zamku trzeba chodzić aż uda się kliknąć na wszystkim, co w nim jest do obejrzenia; od pewnego momentu jest to nudne do niemożliwości).

Tym, co chyba najbardziej świadczy przeciwko grze, jest pełna liniowość scenariusza. Kolejność wykonywania poszczególnych akcji jest praktycznie nie do ruszenia, czasem zupełnie logiczne zachowania są w związku z tym nieosiągalne, bo nie kliknęliśmy jeszcze gdzieś na czymś, co według scenariusza musi być zrobione wcześniej – choć nie ma to nic wspólnego z logiką. To trochę kładzie dobre wrażenia związane z innymi elementami. No i ten główny wątek – bycia wilkołakiem (hi hi hi)... Ale grało mi się całkiem fajnie i znowu rodzina i BBS musieli poczekać aż skończę. To o czymś świadczy.

Naczelny

THE RIDDLE OF MASTER LU



Znacie chyba tę uporczywą myśl, która raz przyszedłszy do głowy zagnieżdża się w świadomości gracza. Biedak, zaczyna podejrzewać, że przyczyną tego, iż w pewnej fazie grania w przygodówkę nie wie co zrobić, jest błąd w programie. "Zabugowana" – rodzi się myśl i nic nie jest w stanie jej wyprzeć, aż do momentu szczęśliwego rozwiązania wyjątkowo paskudnej zagadki. Jak destrukcyjne jest to zjawisko, ilustruje znany mi przypadek, kiedy to pewnemu graczowi wystarczyło powiedzieć, że istnieje rozwiązanie, że w grze nie ma błędu, by po chwili zrobił to, co na wiele dni zatrzymało jego postępy. Po chwili grania w "The Riddle of Master Lu" znajoma myśl powróciła, gdy zacząłem miotać się po zamku w Gdańsku, nie bardzo wiedząc, co ma wyniknąć z odsłonięcia przeze mnie na ścianie karty asa pik. Zrezygnowany, zwątpiwszy w sens dalszego miotania, zabrałem się za lekturę list dyskusyjnych na Internecie i w jednym miejscu wyczytałem straszną prawdę.

Za chwilę wykonałem co następuje: połączyłem się z sitem Sanctuary Woods ftp.sanctuary.com, wpadłem do katalogu pub/Patches_and_Fixes i wygłodniałym wzrokiem popatrzyłem na prawie megowy plik o tajemniczej nazwie ROML205.EXE. Plik po rozpakowaniu odsłonił między innymi plik riddle.exe, który zgodnie z instrukcją należało przegrać na ten, który z kompaktu gry zainstalował mi się na twardym dysku. Gdy uruchomiłem grę ponownie okazało się, że na ścianie pojawił się przełącznik, który radośnie włączyłem i kontynuowałem zabawę. Jeśli jesteś-cie/będziecie posiadaczami "The Riddle of Master Lu" radzę przeprowadzić podobną operację, względnie udać się do dystrybutora z żądaniem dyskietki z programem łatającym, który naprawia, oprócz buga w zamku, jeszcze inny błąd pod koniec gry. To po pierwsze.

Po drugie "The Riddle..." to gra wyjątkowa. Zrobiona przez ambitnych ludzi, którzy podobnie jak my wszyscy tutaj, dostrzegli, że gry przygodowe stały się ostatnio zbyt łatwe. Ich produkt taki nie jest.

Na ostatnich targach w Londynie na jednego z twórców "Zagadki mistrza Lu" napatoczyli się dwaj sympatyczni redaktorzy z konkurencji. "We are the leading Polish adventure players" (jesteśmy czołowymi przygodówkarzami w naszym kraju) – zaczęli rozmowę. "OK" – odpowiedział bynajmniej nie poruszony tą deklaracją i usadził dwójkę delikwentów przed monitorem z zadaniem wyprowadzenia Roberta Ripley z laboratorium starego barona.

Wiedział, że nie mają żadnych szans.

Aby sprawę doprowadzić do pomyślnego końca, wykonać należy około czterdziestu właściwych czynności na ponad dwudziestu obiektach, a na koniec wydedukować na podstawie układu okresowego pierwiastków czterocyfrowy szyfr otwierający drzwi. Chłopaki wycofali się po angielsku z amerykańskim "We'll be back" na ustach...

"The Riddle..." jest trudna, maniacko skomplikowana i zamknie usta tym, co pomstowali na banalność przygodówek.

Mózgiem całego projektu jest Lee Sheldon (znany jako autor scenariuszy do popularnego w latach siedemdziesiątych serialu Aniołki Charliego i niektórych odcinków Star Trek: The Next Generation). W "The Riddle..." oprócz tego, że był jednym z pomysłodawców, napisał cały scenariusz jak i bardzo porządny podręcznik użytkownika, zarządzał filmowaniem, obsadzaniem ról oraz zagrał sobie jednego z mnichów w Sikkim.

Grę cechuje profesjonalizm wykonania, co przejawia się choćby w dużej dbałości o szczegóły. Podczas gdy w "Touche" wszystkie kuźnie ze względów oszczędnościowych wyglądały tak samo, każdy Posh Express jest w "The Riddle..." urządzony w swoim własnym regionalnym stylu, co więcej Chińczyk, jeśli mówi po angielsku to z chińskim akcentem, angielszczyzna Niemca w Gdańsku jest niemiecka, a hindusi mówią po swojemu.

Graficznie gra jest rewelacyjna – digitalizowane postacie poruszające się na tle pełnych detali renderowanych scenerii. Dość często w małych ramkach pojawiają się zbliżenia, pokazujące emocje na twarzy postaci. Muzyka również trzyma poziom, choć tutaj można mieć zastrzeżenia, że jest to chyba tylko jeden motyw i do tego rzadko kiedy odgrywany. Dialogi w grze są inteligentne i stanowią mocną stronę produktu. Jest jednak jednocześnie niepokojącym fakt, iż "The Riddle..." to już któraś z kolei gra przygodowa, (niechlubną tradycję zapoczątkował bodajże doskonały skądinąd "Return to Zork"), w której nie ma możliwości włączenia opcji tekstu. Twórcy gier zdają się zapominać, że istnieje również rynek nieanglojęzyczny. Kolejnym przeoczeniem jest niemożność przerwania cut-scenów.

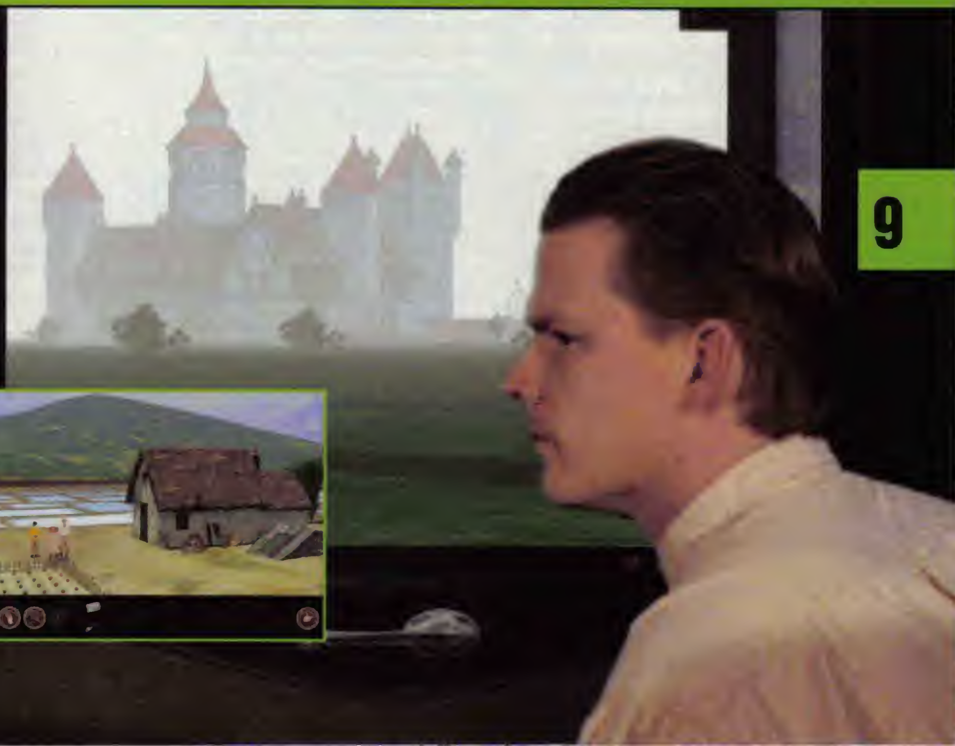
Głównym bohaterem "Zagadki mistrza Lu" jest postać autentyczna – Robert Ripley, z zawodu rysownik, który zdobył bajeczną fortunę początkowo na szkicowaniu, a potem również na kolekcjonowaniu w swych słynnych gabinetach osobliwości, dziwactw tego świata. W swoich podróżował był prawie wszędzie i fakt, że w grze wszędzie go znają i witają nie jest przesadzony. Był zafascynowany Chinami, a przede wszystkim Chinkami...

Jest rok 1936. Ripley musi odnaleźć i ocalić przed chcącymi go zabić złoczyńcami magiczny talizman – pieczęć imperatora Chin, która ukryta została w jego grobowcu. Gdzie jest grób nie wiadomo, gdyż dostęp do niego zamaskował tysiąclecia wcześniej chiński mędrzec – mistrz Lu. Jakkolwiek trudną zagadkę ułożyłby jednakże człowiek, drugi człowiek może ją rozwiązać...

Dixie

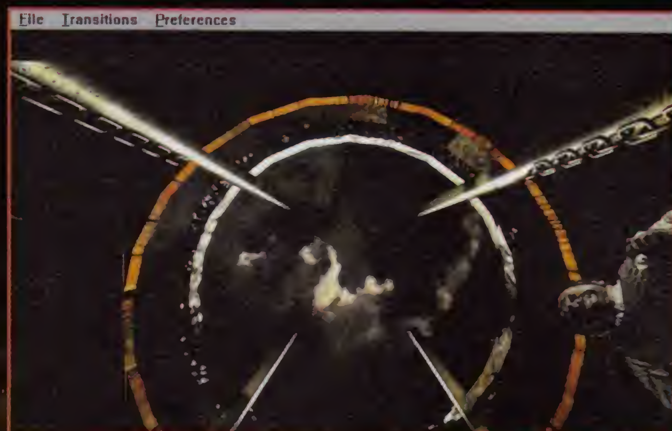






Frankenstein Through The Eyes Of The Monster







Powieść Mary Shelley doczekała się wielu adaptacji filmowych, niektóre z nich były gorsze inne lepsze, jednak wszystkie miały wciąż tę samą powtarzającą się wadę: wyciągały sensację zapominając o ukrytym przesłaniu. Po przeczytaniu książki pierwszym moim spostrzeżeniem było to, że tak na dobrą sprawę, nie jest to opowieść o jakimś tam potworze, którego stworzył doktor Frankenstein, ale o realnym potworze jakim jest sam człowiek, a którego przedstawicielem jest wyżej wspomniany naukowiec.

Moje rozterki pogłębiały się z każdym kolejnym filmem, aż do roku 1994, kiedy na ekranach ukazał się film „Mary Shelley's Frankenstein" z Robertem De Niro w roli potwora. Obraz w nim zaprezentowany okazał się być szalenie blisko powieści, co mnie oczarowało. Przez rok myślałem, że nie doczekam większego postępu w dziedzinie adaptacji tej ponurej opowieści, gdy pod koniec 1995 roku wydana została gra przygodowa „FRANKENSTEIN: Through the Eyes of the Monster", o której chciałbym parę zdań napisać.

JAK TO JEST BYĆ W ŚRODKU INNEGO CIAŁA?

Wcielamy się w postać potwora stworzonego przez szalonego doktora. Przez całą grę obraz prezentowany będzie w pierwszej osobie. Nasze oczy podczas gry ujrzą dokładnie renderowane miejsca, na tle których pojawią się sfilmowane obrazy Dr. Frankensteina, jego drabów i jeszcze kilku osób, o których nie chciałbym teraz mówić, gdyż zepsułbym zabawę.

Z początku sposób rozgrywki może wydać się nudny, jednak nic bardziej mylnego. Bezludne pomieszczenia, statyczność poszczególnych lokacji i harmonijna cisza ma tworzyć w grze nastrój napięcia i tajemniczości – ten, kto to dostrzeże, dozna wspaniałego uczucia odkrywania zagadki. Tak jak w książkach, w grze stopniowo odkrywać będziemy kolejne stronice przygody.

Trochę niemrawe poruszanie się, wykonywanie czynności, przechodzenie „co lokację" wspaniale oddają zachowanie stworzonego potwora, w którego przyszło nam się wcielić. Zauważmy, że jako taki ożywiony człowiek myślimy sprawnie jednak mamy problemy z przekazaniem ich na zewnątrz. Mimo tego że czujemy się wyśmienicie, poruszamy się na tyle sprawnie, na ile pozwala nam nasze ciało. Tutaj mózgiem i myślami płynnie działającymi jest gracz siedzący przy komputerze, a efektami jego myśli są akcje dziejące się na monitorze. W ten sposób została zbudowana interakcja ze stworzonym w grze światem i działa tak jak powinna. Nie należy narzekać, że nic się fizycznie nie dzieje, wszak nawet w pustym pomieszczeniu zachodzą w nas wszelkiego rodzaju procesy myślowe: co tu się dzieje? gdzie ja jestem? Boże, jakie to potworne! – dynamika przeniesiona została na myślowy poziom zabawy. Obrazy, miejsca, dźwięki oddziaływają na naszą psychikę i wymagać będą myślenia, a nie natychmiastowych, zręcznościowych posunięć.

Cały dramat rozegra się w obrębie zamku szalonego naukowca. Wszystkie komnaty, tła, przedmioty, zostały fantastycznie dopracowane i pozwalają faktycznie odnaleźć się w wykreowanym świecie. Podczas gry będziemy odkrywać kolejne lokacje. Na początku teren naszego działania będzie ograniczony, jednak w miarę upływu czasu znajdziemy tajne przejścia, korytarze i miejsca. Z każdą znalezioną notatką będziemy odkrywać prawdę o obłędnych doświadczeniach naszego twórcy, w ten sposób stopniowo zbliżając się do ukrytej prawdy. Dowiemy się o naszej egzekucji, o tym, co się z nami później stało i zaczniemy brnąć z każdym kolejnym krokiem coraz głębiej w błocie przygotowanym przez szalonego naukowca.





Cała przygoda, mimo że z ciągle wiszącym nad graczem przygotowanym scenariuszem – tego się nie da uniknąć – pozwala nam na swobodne „poruszanie się". Ze względu na nie sprecyzowane na początku zadanie każdy może postępować nieco inaczej, jednak w miarę rozwoju sytuacji zostajemy naprowadzeni na tory wyznaczone przez scenariusz.

Z początku nie wiemy, o co chodzi. Owszem, dociera do nas to, że szalony naukowiec nas ożywił i że uczestniczymy w koszmarnym eksperymencie, jednak czujemy się troszeczkę zagubieni. Poprzez odkrywane obrazy, zapiski, miejsca, wypowiedzi zaczynamy czuć stopniowe obrzydzenie, a później nienawiść do doktora. Niestety scenariusz gry nie przewiduje tego, że od razu rzucimy się na naszego twórcę, czy też popełnimy samobójstwo – a może coś nas od tego powstrzymuje? (jest coś takiego, ale to zostanie wyjaśnione dopiero pod koniec gry).

Fabuła jest ciekawa, jednakże obarczona wspomnianym ukierunkowaniem może niektórych malkontentów zrazić do siebie. Założenie zostało postawione: gracz jako główny bohater chce dowiedzieć się jak najwięcej o tym, co się dzieje. Jeżeli to założenie zostanie przez grającego przełknięte, to dalej gwarantowana jest wyjątkowo ciekawa i dająca mu pole do umysłowego popisu fabuła – fantastyczny nastrój tajemnicy i grozy.

Gra jest pełna zagadek. Należy łączyć fakty, starać się dotrzeć do wszystkich lokacji naprawdę olbrzymiego zamku, wykreowanego specjalnie dla gracza i odkryć to kim w rzeczywistości stał się doktor – fascynująca mroczna podróż.

Chylę głowę przed autorami scenariusza, którym udało się oddać atmosferę powieści i mimo tego, że w wielu miejscach odbiega od oryginału, tworzy jednak nową jakość w przekazie historii o Dr. Frankensteinie. Serdecznie polecam wszystkim miłośnikom dobrej powieści, a przede wszystkim fanatykom gatunków: grozy i zagadek detektywistycznych.

EMILUS



Gdy tylko dostałem „Sea Legends" w swoje ręce, mój wzrok przykuła okładka, na której widniał wspaniały okręt sunący po wzburzonym morzu. Wyobraźnia zaczęła działać. Obraz ognistego nieba przyniósł ze sobą odgłosy wystrzałów armatnich i zapach płonących okrętów. Dwa skrzyżowane olbrzymie ostrza natychmiast sprowokowały wyobraźnię do przeniesienia się w sam środek abordażu, gdzie usłyszałem szczęk krzyżowanych kling, jęki ranionych przeciwników i łopot żagli. Napis, którego faktura przypomina roztopione złoto, widniejący nad sylwetką statku przywołał pasjonujący nastrój odkrywania tajemnicy olbrzymich skarbów, sekretnych map z „X" będącym tak oczywistym wskaźnikiem przyszłego bogactwa i tego wszystkiego, co nas fascynuje w opowieściach o piratach.

To była moja wyobraźnia, jednak po uruchomieniu samej gry świat, który sobie zbudowałem, nie rozwiał się, a nawet powiem więcej, został

WYPEŁNIONY KONKRETNĄ OPOWIEŚCIĄ

Historia nasza rozpoczyna się w roku 1667, kiedy jako młody kapitan Richard Gray wypływamy statkiem Jej Wysokości na Barbados – miejsce naszej służby ku chwale Korony Anglii.

Tamtejsze czasy nie należą do najspokojniejszych. Hiszpańska dominacja na morzach minęła, ustępując przymierzu Francji i Holandii. Krok po kroku zdobywane były kolejne kolonie Nowego Świata przez okręty tych dwóch flot. Anglia znajdowała się wtedy w politycznym kryzysie, jednakże stosując zasadę przymusowego werbunku szybko zaczęła powiększać swoją flotę.

We wszystkich trzech państwach rozpoczął się wyścig i to nie o byle jaką stawkę, ale o przejęcie sukcesji po Hiszpanii w Nowym Świecie. Pełną pulę mógł zgarnąć tylko ten, kto zwycięży na morzu. W tych latach morze było częstym świadkiem walk, rzezi, strategicznych posunięć, nielegalnych interesów i buntów załogi prowadzących najczęściej do zmiany kapitana lub bandery na Jolly Roger, oznaczającej rozpoczęcie kariery korsarza.

W takich to czasach przyjdzie nam rozpocząć służbę w Marynarce Królewskiej. Nasze losy z pozoru określone, w trakcie przygody zaczną tracić swój stateczny charakter. Szlachetne postępowanie, zrozumiałe i wymagane w Starym Świecie, zderzy się ze przeobrażoną kulturą ludzi Nowego Świata. Na każdym kroku dostrzeżemy niesprawiedliwość, korupcję, ciemne sprawy, machlojki i intrygi. Wiele razy będziemy musieli stanąć przed dylematem: czy utracić życie zachowując honor, czy też stać się piratem i postępować na własną rękę.

Właśnie ta wolność wyboru naszej drogi życiowej jest najlepsza w grze. Owszem możemy postępować według ustalonego przez autorów scenariusza i poddać się przygotowanej intrydze. Ale możemy też rozpocząć własną opowieść, zrywając ze swoją przeszłością i podejmując karierę handlarza lub pirata, którego losy i dokonania utrwalą nasze nazwisko w historii.

CO MY TU MAMY?

Jakkolwiek potoczą się nasze losy, będziemy musieli często zawijać do portów. Tutaj będziemy rozmawiać z reprezentantami miejscowych władz, z karczmarzami i ich gośćmi, kupcami, handlarzami bronią, szefami stoczni i wielu innymi idywiduami. Będziemy mogli kupować towary próbując sprzedać je w innych portach, w ten sposób stając się handlarzami. Także urodzeni piraci będą mogli znaleźć coś dla siebie, wszak nikt nie zabronił zdobywać fortec – można, oprócz grabienia statków, najeżdżać na porty, zyskując w ten sposób sławę, pieniądze, ale i kilka zer na liście gończym. Kariera łowcy nagród także stoi przed nami otworem – całe mnóstwo możliwości.

Będziemy mogli odwiedzić słynny Port Royal, spotkać się oko w oko ze sławami pirackiego rzemiosła, a nawet skrzyżować szable w pojedynku z niejednym z nich. Wszystko przedstawione ładną, troszeczkę komiksową grafiką i dosyć specyficzną muzyką. Charakter obu wydał mi się szalenie znajomy i nic dziwnego. Wszak grę tworzył zespół ludzi mających pochodzenie rosyjskie – czuje się klimat kreskówek wschodniego sąsiada. Kiedyś mieliśmy tego do oporu, dzisiaj jest to rzadko spotykana barwa w grach – z pewnością i ten element nadaje grze uroku podobnego do tego z rosyjskojęzycznej wersji „Trzech muszkieterów".

Gra zawiera w sobie wspaniały aromat morskich opowieści, które snuje się w zimowe wieczory przy kominku. Kiedy spoglądając na obraz ze wspaniałym okrętem flagowym kołyszącym się na wzburzonym morzu zapadamy się w świecie marzeń, które ziścić się mogą się tylko w cudownych opowiadaniach o piratach i ukrytych skarbach. Możliwość faktycznego tworzenia podczas gry własnej historii jest czynnikiem wyróżniającym „Sea Legends" od innych gier przygodowych z liniowymi scenariuszami, a elementy handlowe mogą być szalonym wyzwaniem dla morskich strategów.

EMILUS

P.S. Trochę szkoda, że nie została stworzona pełna polska wersja gry, no i że tytuł nie został przetłumaczony na: „Morskie Opowieści". Mnie i kilku znajomym osobom z branży wydawałby się bardziej adekwatny od „Legendy Mórz".

Sea Legends













Wetlands

Philip Nahj, naukowiec wojskowy, przed kilkoma laty stał się kozłem ofiarnym w aferze militarnej, która spowodowała kataklizm na miarę Atlantydy. Nahj wynalazł bowiem rewelacyjną broń X, która stworzyła dla walczącej Federacji nowe nadzieje na wygraną, jednakże podczas testowania jej prototypu nastąpiły znaczne zaburzenia atmosferyczne. Zdał on więc raport o niebezpieczeństwie generałowi Edwardsowi, jednakże ten nie odwołał rozkazu instalacji nowej broni na pojazdach marynarki wojennej. Już pierwszy strzał dokonał zagłady, jego skutkiem stał się potop trwający wiele lat. Nasz bohater został aresztowany jako rzekomy sprawca katastrofy i osadzony w karcerze na stacji więziennej ALPHA 16. Statystyki poeksplozyjne były, delikatnie mówiąc, niewyobrażalnie tragiczne. Otóż przez kilka lat deszczów 98% powierzchni Ziemii pokryła woda, a tyleż samo procent jej mieszkańców zakończyło swe życie. Przetrwali tylko najbogatsi, najgorsi oraz inżynierowie, którzy zdążyli wybudować podwodne kolonie. Od tej pory Ziemia zaczęła stanowić idealne miejsce ucieczki dla galaktycznych najemników i morderców, bo gdzież łatwiej ukryć się przed pościgiem, jak nie pod wodą. Od tej pory nasza planeta zaczęła być zwana „WETLANDS" czyli mokre lądy. Tylko jeden człowiek był w stanie zatrzymać zagładę. Był to geniusz siedzący od lat w więzieniu i obmyślający okrutną zemstę. Kilka godzin temu ktoś pomógł mu w ucieczce i rada Federacji musiała coś z tym zrobić. Jako najlepszego człowieka, który potrafiłby dostać Nahja wybrano Ciebie. Twoja misja to namierzyć i unieszkodliwić go używając wszystkich dostępnych w danej chwili środków. Pozostaje Ci przygotować broń i zapuść się w mroczne obszary podwodnego świata WETLANDS.

Wydana przez New World Computing gra, to typowa CD-ROM-owa strzelanka z przerywnikami filmowymi. Na początku pomyślałem, że firma NWC stworzyła sequel do „Cyberii". Te charakterystyczne etapy strzelane, przerywniki, system sterowania oraz muzyka sprawiły na mnie właśnie takie wrażenie. „CYBERIA" należy do zbioru gier przeze mnie lubianych, jednakże w komputerowym świecie czas upływa szybko, może nawet zbyt szybko i takie powielenie tematu to istny dramat, jeśli nie horror. Jednakże jest w tym programie coś, co potrafi utrzymać gracza przy komputerze.

Sama rozgrywka składa się z charakterystycznych etapów. W naszym pościgu za kryminalistą dysponujemy szeroką gamą dobrze uzbrojonych futurystycznych pojazdów podwodnych i latających. W walce spotkamy wielu przeciwników, a nie będą to wyłącznie ludzie. „Wetlands" to krótko mówiąc ciekawa kombinacja pojedynków zręcznościowych połączonych w bogatą i intrygującą fabułą.

Grafika owszem – ładna, głównie renderowana, animacja scenek filmowych to cudeńko w swoim rodzaju. Gdy w „Cyberii" renderowane postacie wyglądały sztywno, w „Wetlands" animatorzy stworzyli postacie rysowane ręcznie. Należy bardzo pochwalić grafików, którzy nadali postaciom gry duszę i trafnie odwzorować naturalne ruchy ludzkie. Na przykład gdy bohater znajduje się na jednej ze stacji, następuje wstrząs. Postać odruchowo zasłania twarz i robi typowy unik z naturalnością ruchów godną naśladownictwa. Zamieszczone ilustracje z gry oddadzą część panującej w niej atmosfery.

Muzyka i efekty dźwiękowe stoją na właściwym poziomie. W grze oprócz odgłosów strzałów lasera i wybuchających wrogów jest dużo dialogów. Ścieżka dźwiękowa pasuje do przebiegu akcji, jest szybka i wprawia gracza w nastrój typowy dla gier zręcznościowych.

„Wetlands" polecam wszystkim tym, którym podobała się „Cyberia", gdyż na pewno gra spełni ich oczekiwania. Jest zresztą od „Cyberii" wiele ciekawsza i bogatsza.

Natomiast osobom niezainteresowanym tym tematem radzę po prostu poczekać na jakąś inną grę...

Szatan



P.S.1. Firma MIRAGE chce chyba stracić kilku klientów, gdyż jako instrukcję w języku polskim, jaką chwali się na naklejce dodaje do gry jedną kiepskiej jakości odbitą na ksero kartkę A4 z tłumaczeniem nazw wskaźników ekranowych oraz kilku klawiszy używanych w grze. ZGROZA!

2. „Wetlands" ma regulowany poziom trudności, jednakże nawet na najniższym sterowanie i celne strzelanie z batyskafu (etap widziany z góry) graniczy z cudem.











Największym wynalazkiem XX wieku w dziedzinie sprzętu militarnego nie jest, jak niektórzy złośliwcy mogą twierdzić, proca, ale właśnie helikopter, latające cudo potrafiące dotrzeć wszędzie – no może pod wodą nie poradziłby sobie za dobrze.

Te wspaniałe maszyny latające zatrudniane są w wielu dziedzinach, ratując życie, ale też i je zabierając. Nie ma lepszego przeciwnika dla czołgów ponad helikoptery, specjalne grupy komandosów głównie z ich usług korzystają, gdy trzeba na miejsce akcji dostać się szybko i równie szybko się stamtąd zwinąć. Helikoptery stały się dzisiaj powietrzną kawalerią, gotową wszędzie dotrzeć na czas.

Najlepszym spośród nich jest zdecydowanie model Apache, jednakże dla marzycieli firma CORE Design przygotowała grę, w której w nasze rządne krwi paluszki dostanie się latające dzieło sztuki: AH-73M Thunderhawk.

Pod tym pseudonimem kryje się wysoce wyspecjalizowana jednostka latająca (helikopter uderzeniowy), której predyspozycje pozwalają wykonywać zadania we wszystkich rejonach kuli ziemskiej. Thunderhawk wyprodukowany został 8 kwietnia 1998 roku w USA i przeszedł pod rozkazy NATO.

Rok później przeznaczony do zadań najwyższej wagi pilot o kryptonimie: FIRESTORM ONE (o Tobie mowa graczu!), przejmuje maszynę AH-73M w swoje ręce – najwyżsi generałowie NATO pokładają wielkie nadzieje w tym fakcie.

Teraz Ty jako najlepszy pilot NATO będziesz musiał wykazać się najwyższą gotowością 24 godziny na dobę. Wiedz tylko tyle, że w każdej chwili może przyjść rozkaz, kierujący Ciebie i Twoją maszynę do jednego z ośmiu rejonów zapalnych na świecie – czy jesteś na to przygotowany?

Jeżeli tak, to włącz komputer, na uszy załóż słuchawki podłączone pod wyjście audio z CD-ROM-u, uruchom grę „Firestorm: Thunderhawk 2" i

DAJ SIĘ PONIEŚĆ EMOCJOM

Patrząc na grę z perspektywy tygodnia ciągłego grania można dostrzec całą masę pracy, jaką włożyli producenci, aby tylko zadowolić gracza. Nie, nie każdego, tylko tych z elitarnej grupy miłośników: radosnego terkotu Vulcana miarowo wypluwającego serie pocisków, samonaprowadzających rakiet Hellfire miłośnie dążących do celu oraz błyskających płomieni, które zawsze otaczają swoją opieką przegranych wrogów.

Właśnie do tej grupy graczy, nazywanych pospolicie: tymi, co to grają w strzelanki, kierowany jest „Firestorm".

W trakcie pierwszego lotu możemy ulec złudnemu wrażeniu, że program jest symulatorem lotu śmigłowcem, jednak nic podobnego. Tak jak słynny „Comanche" był tylko strzelanką udającą symulator, tak samo jest z „Thunderhawkiem 2" i tego należy się trzymać kupując grę.

Owszem sposób generowania obrazu i możliwość, w rzeczy samej, sterowania śmigłowcem mogą sugerować symulację. Biorąc jednak pod uwagę to, że klawiszami służącymi do obsługi są tylko te od kierunków, ciągu, wyboru kolejnego celu i odpaleniu rakiety – reszta to opcje techniczne związane z generowaniem grafiki, a nie z samą techniką lotu – jasno możemy powiedzieć, że mamy do czynienia ze

STRZELANKĄ, ALE JAKĄ DOBRĄ!

Graficznie gra zrobiona jest o niebo lepiej od „Comanche'a", którego grafika w niskiej rozdzielczości wygląda śmiesznie w porównaniu z „ostrym jak żyleta" obrazem w wysokiej rozdzielczości z „Thunderhawka 2".

Wszystkie obiekty, jakie napotkamy podczas lotu, będą zachwycały starannością wykonania, helikoptery, czołgi, wyrzutnie rakiet, okręty, wystrzeliwane rakiety, itd. To samo dotyczy starannych animacji eksplozji. Wyobraźcie sobie, że podczas jednego z rutynowych lotów udało mi się działkiem ściąć wieżę przekaźnikową, a po pięknej eksplozji nie zniknęła pozostawiając po sobie czarną dziurę w ziemi – jak to bywało w dotychczasowych produkcjach – ale z gracją złamała się w pół i runęła w moją stronę, niszcząc drogocenny sprzęt, a mnie pozbawiając kolejnego komputerowego życia – cudo!

Oprócz wyjątkowo starannej i dobrze oddającej wizualną stronę rozkoszy latania helikopterem grafiki, na pochwały zasługuje także muzyka, która została zapisana na ścieżce dźwiękowej – tu nie ma o co się rozpisywać jest dobra, nadaje rytm temu, co się dzieje na ekranie.

Oczywiście żadna strzelanka nie obyłaby się bez dynamicznej akcji. W grze doświadczycie morderczych zmagań w powietrzu. Naprawdę to, co się będzie działo w trakcie każdej misji, to istne wojenne piekło – pod jednym warunkiem, że wybrany zostanie poziom trudności: HARD – to coś dla prawdziwych mężczyzn.

Gra jest wybitną strzelanką udającą symulację śmigłowca, z doskonałą grafiką, dobrą muzyką i zróżnicowanymi misjami, które „rzucają" umysł gracza w świat wojennej pożogi i morderczej walki... Odszukaj cel, namierz i poszły!!! – rakiety nigdy się nie mylą.

EMILUS



Gra uzyskała rekomendację!!!

Rekomendował *EMILUS*, potwierdził *Sir Haszak*.















Firestorm: Thunder Hawk 2



Werewolf vs Comanche



Pamiętacie jeszcze „Comanche"? To taka gra, oparta o technologię voxel space. Na pewno ją pamiętacie, bo producent – firma Nova Logic – robi co może, żebyście o niej nie zapomnieli. Do gry wydanej w 1992 roku (a opisanej przez nas w numerze 1/93) pojawiła się najpierw seria kolejnych zestawów scenariuszy, potem jakieś sequele, potem w oparciu o dokładnie tę samą bibliotekę graficzną zrobiono symulację czołgu, by w końcu zaproponować nam z powrotem śmigłowiec – tym razem w wersji sieciowej. Problem tkwi w tym, że w odróżnieniu od bigosu wielokrotnie odgrzewana gra robi się coraz mniej smaczna.

Zacznijmy od faktów. W pudełku kupuje się dwie gry naraz – jedna to „Comanche 2.0", druga to „Werewolf". Każda gra jest na osobnej płytce CD, co pozwala na grę na dwóch komputerach naraz – byłoby to bez sensu, gdyby nie dało się ich połączyć kabelkiem. I rzeczywiście można, co pozwala na grę kilkunastu nawet osób równocześnie. Piszemy o tym szerzej w innym miejscu tego numeru, toteż żeby się nie powtarzać odsyłam wszystkich zainteresowanych do przeglądu gier kabelkowych.

Obie gry nie różnią się od siebie praktycznie niczym. Śmigłowce zachowują się w powietrzu dokładnie tak samo, ich uzbrojenie również, jedyna prawdziwa różnica dotyczy... wyglądu deski rozdzielczej. Śmiechu warte. Misje w obu przypadkach są inne, ale nie oszukujmy się – różnice są kosmetyczne i nie wnoszą niczego nowego do gry.

Tym, co wkurzyło mnie najbardziej, jest niezmieniony praktycznie wcale program generujący grafikę. Od czasów pierwszej wersji „Comanche" dorobiłem się mniej więcej dziesięć razy szybszego komputera i chciałbym widzieć jakieś tego efekty – tymczasem obraz widziany ze śmigłowca po staremu ma rozdzielczość 160∗200 (to nie pomyłka, w poziomie rozdzielczość wynosi 160, bo sąsiadujące ze sobą piksele są identyczne, te 200 w pionie to też nie do końca prawda, bo obraz w pionie ma 240 pikseli, ale duża jego część jest zasłonięta przez kabinę). Wprawdzie pojawiły się (już też jakiś czas temu) dymy snujące się nad wrakami czołgów i śmigłowców, ale nie zmieniają one faktu, że grafika jest niemal taka sama jak była.

Reasumując (to taki inny sposób pisania „podsumowując"), „W vs C" to dla mnie duży zawód. Miejsce dinozaurów jest w muzeum albo głęboko pod ziemią, próby ich ożywienia mijają się z celem.

Robaquez



TEMPEST 2000



To gra, na którą trzeba zwrócić szczególną uwagę. W trakcie jej testowania zmieniałem zdanie kilkakrotnie, poczynając od totalnego przygnębienia i niechęci, a kończąc na zadowoleniu i radości z dobrej rozrywki. Pozwolę sobie prześledzić własną ewolucję opinii na temat „Tempesta 2000", gdyż podejrzewam, że u innych graczy będzie ona przebiegać podobnie – a będą i tacy, którzy znajdą sposobności na takie zastanawianie, gdy staną przed dylematem: kupić, czy nie kupić.

„Tempest" to gra zręcznościowa, popularnie nazywana strzelanką, która po ukazaniu się w roku 1981 na komputer Atari 800XL – czy ktoś pamięta jeszcze ten sprzęt? – zdobyła ogromną popularność i sięgnęła szczytów sprzedaży. Grano w nią na całym świecie. Sam przyznam, że miałem trochę później sposobność zagrania w nią i pamiętam, że byłem zachwycony, ale wtedy to były inne czasy.

Dzisiaj otrzymawszy do rąk produkt, który ma być tzw. remake'iem, reprodukcją tamtej gry, podszedłem do niej z pewnym drwiącym uśmieszkiem – cynizm: choroba dziecięcia wieku – nie bardzo wierząc, że to się może jeszcze podobać.

Uruchomiłem program, skrzywiłem się widząc stare efekty graficzne rodem z ośmiobitowego Atari i rozpocząłem grę.

Na początku wybrałem pierwszą z trzech dostępnych gier-opcji: Tempest Plus, która jest ulepszoną wersją hitu z tamtych lat. Sterowałem złożonym z wektorów statkiem, który po wystrzelaniu wszystkich nadlatujących z drugiego końca tunelu wrogów, przemieszczał się do następnego etapu-tunelu. Każdy następny tunel różnił się kształtem. Postrzelałem, polatałem, znudziłem się, wyłączyłem – chała!

Później wybrałem następną: Tempest 2000, będącą już w pełni nowoczesną wersją z roku 1996. Wyraźnie gra się ożywiła, wypełniane wektory, migoczące kolory, więcej potworów, dodatkowych gadżetów i akcji. Postrzelałem, polatałem, sporo przeszedłem i znowu czułem jakiś niedosyt – co jest, gdzie podział się hit, jak gra ma cieszyć, kiedy nie cieszy?

To samo było z ostatnią grą-opcją, gdzie gramy przeciwko drugiemu graczowi... Wtedy coś mnie tknęło i jeszcze raz dokładnie przeczytałem instrukcję. Okazało się, że w grze jest muzyka rave – tak napisano w instrukcji, w rzeczywistości jest to „lekkie" techno, ale dobre. Podłączyłem dźwięk z kompaktu pod wieżę, przekręciłem głośność na pełną moc, założyłem słuchawki i włączyłem grę...

...Grałem cały dzień bez przerwy, wciągnęła mnie do nieprzytomności. Dopiero z muzyką z kompaktu odnajdujemy rytm tej doskonałej strzelanki. Jest w niej tak zwana MOC. Dynamiczna akcja, mnóstwo kolorów, potwory, coraz trudniejsze misje, obłędna sładanina ruchów, uników, strzałów i świetna muzyka to właśnie „Tempest 2000".

Polecam ją każdemu kto grał w nią na Atari, ale także i tym którzy nie mieli takiej możliwości – naprawdę jest dynamiczna. Pomysł i wykonanie proste, ale ile zabawy!

EMILUS

U.S.N.F. GOLD



Tytuł gry pozwala na oczekiwanie w jakiś sposób ulepszonej wersji „U.S. Navy Fighters" (opisywanego niedawno przez Rooshkeena, patrz TS 6/95). I rzeczywiście – mamy do czynienia z kompilacją „U.S. Navy Fighters & Marine Fighters", czyli dwóch gier opartych o ten sam engine (nawet jakby człowiek chciał to po Polsku napisać, nic lepszego nie wymyśli), a różniących się lokalizacją akcji. Raz latamy nad Ukrainą i Morzem Czarnym, raz los nas rzuca na Daleki Wschód, nad Wyspy Kurylskie.

Ponieważ podstawowa wersja gry była opisywana stosunkowo niedawno, nie będę wnikać specjalnie w szczegóły. Symulator działa w wysokiej rozdzielczości (nie tylko), wymaga dość mocnego sprzętu (wg Rooshkeena minimum 486/50) i 8 megabajtów pamięci, choć od biedy rusza też na czterech.

Niezależnie od tego, którą wersję gry wybierzemy – „USNF" czy „Marine Fighters", uruchamia się ten sam program – jedynie raz bez żadnego parametru, a raz z parametrem /mf. W takiej sytuacji trudno się spodziewać większych różnic między obydwoma symulatorami. Oczywiście jakieś są – korzysta się z innych samolotów (wreszcie pojawiają się VSTOL-e - Harrier i Jak 141) i na ekranie jako tła mamy nieco inną grafikę. W powietrzu można czasem mieć wątpliwości, w co się gra.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną rzecz – w odróżnieniu od wersji „USNF" opisywanej w zeszłym roku, wreszcie w pudełku pojawiła się książeczka z rozpisanymi klawiszami i ich znaczeniem. Na okładce ma wprawdzie napisane „Marine Fighters", ale nie należy się dać zwieść pozorom – to jest właśnie ta nieszczęsna klawiszologia, której zabrakło nam rok temu. Sama taka klawiszologia wystarczyłaby, żeby sprzedawać grę jako wersję „Gold", a tu jeszcze dostaliśmy do ręki zupełnie nową kampanię!



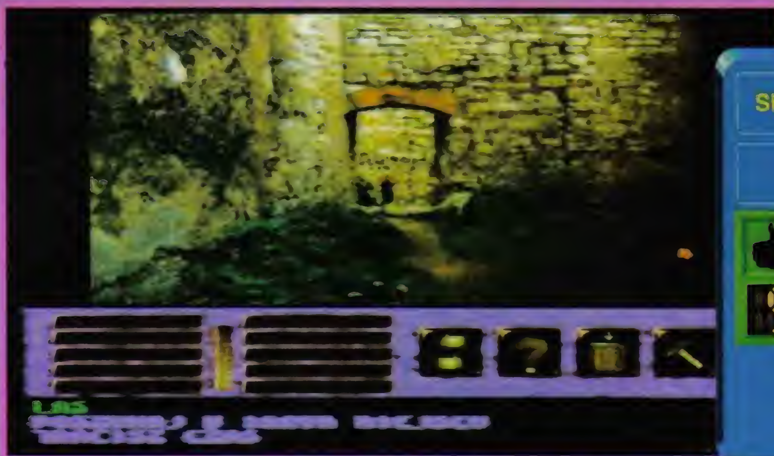
Na koniec uwaga dla (nie)szczęśliwych posiadaczy GUS-a. Gra nie obsługuje go – dopóki nie zainstalujecie u siebie nowych driverów, które można ściągnąć z naszego BBS-u lub bezpośrednio z serwera Gravisa: http://www.gravis.com (plik nazywa się usnfgus.zip).

Wprawdzie gra ma już rok, co w tak szybko zmieniającym się środowisku ma niebagatelny wpływ na jakość, ale ciągle się znakomicie broni – kto nie kupił jej w zeszłym roku, może się nad tym teraz spokojnie zastanowić.

Robaquez









Po raz drugi L.K. Avalon zabrało się za przygodówkę bazującą na grafice fotorealistycznej (jak to rzekliby redaktorzy z "Wielkiego Szu"), czy jak kto woli na zwykłych, skanowanych zdjęciach. Pierwszym takim przedsięwzięciem był opisywany już przeze mnie "Sen", który, o ile pamiętacie, przypadł mi do gustu.

SKARB TEMPLARIUSZY

A jak wypadł "Skarb Templariuszy"? W świetle poprzednich produkcji (na licencji niezapomnianych Zeppelin Games) nie jest najgorzej. Poruszamy się w okolicach tajemniczego zamku legendarnych zakonników odkrywając, powiedzmy sobie od razu, różne sekrety. W tym celu ekran został podzielony na dwie części – część wizualną i użytkową. Ta druga zawiera informacje o zawartości kieszeni Twego bohatera, czasie pozostałym do wykonania zadania, ikony czynności i pasek, nazwijmy go percepcyjny. Odczytujemy z niego wszelkie spostrzeżenia postaci prowadzonej, ewentualnie monologi wewnętrzne, bądź w najlepszym wypadku pseudo-dialogi. Jak to wszystko wyszło w praniu? Mianowicie fundamentem, na którym stoi całe poruszanie się, patrzenie i używanie przedmiotów jest wskaźnik myszy. Zgadza się, brzmi to jak banał, obleczony nie papierem toaletowym a celofanem, ale dostosowuję się do terminologii autorów gry. W każdym razie wskaźnik musimy wlec po całym ekranie, żeby znaleźć jakikolwiek przedmiot, najczęściej wielkości kilku pikseli. To samo dotyczy zmiany lokacji – jeśli życzysz sobie przespacerować się drogą do kościoła, musisz najpierw wycelować wskaźnik dokładnie tam, gdzie programista zaplanował drogę i wcisnąć klawisz myszy. W przeciwieństwie do najnowszych tego typu przygodówek,







nie wystarczy przesunąć "strzałkę" w to miejsce, a komputer automatycznie zasygnalizuje możliwość wędrówki drogą; musisz wycelować, przycisnąć, poczekać na komunikat lub jego brak i szukać tak do upadłego. Czyż to nie urocze? Taką tradycję już ustanowiła "Tajemnica statuetki" na pececie, ale to było dawno... Lecz nic to, idźmy dalej. Sama grafika, czy raczej przeniesione na postać cyfrową zdjęcia są przyzwoitej jakości i może nie zachwycają, ale na szczęście nie zauważyłem na nich plam po kawie, czy odcisków palców muzyka. Staranność chwalebna. Tyle tylko, że znowu cała praca została zmarnowana moim zdaniem. Tak jak we "Śnie" są to jednak tylko zdjęcia. Nie spotkałem w trakcie gry żadnych postaci, zwierząt, nie spostrzegłem żadnych animacji, zmian tła, czyli żadnej z rzeczy, które są pierwiastkiem ożywiającym grę. Owszem, "porozmawiałem"z kowalem i nawet "usłyszałem" bełkot chłopów z knajpy. Ale odbyło się to za pomocą niezastąpionego paska na dole ekranu. Tylko czy o to nam chodzi? Nie wymagam od razu żeby Linda grał kowala, a Jagnę Sharon Stone, ale na litość boską – może trochę grafiki? O ile taka ignorancja była usprawiedliwiona, a może nawet zrozumiała w mistycznym "Śnie", o tyle w grze przedstawiającej zwykłą wioskę pełną ludzi – już nie. W ten sposób gra zamiast być zajmująca i wciągająca wymusza przypinanie szelek do powiek. Rolę przekonującej grafiki obrazuje choćby gra "Shadow of the Comet". Zgoda – pecetowa, ale wcale nie była to poważna produkcja. Potrafiono natomiast oddać klimat prozy Lovecrafta prostymi chwytami. Autorzy "Skarbu Templariuszy" poszli na łatwiznę – skaner, Sound Tracker, asembler i gra gotowa. A jestem przekonany, że są w stanie zrobić coś przynajmniej na poziomie "Shadow of the Comet".

Strona dźwiękowa, niestety, też zawiedzie każdego, przeciętnego nawet odbiorcę muzyki. Po raz kolejny musiałem włączyć magnetofon, zamiast dźwięku z gry. W "Poltergeiście" zastosowano sprytną sztuczkę – wszystkie komunikaty były zsamplowane, także mimo moich sprzeciwów musiałem zostawić dźwięk Amigi, ale tutaj nie było żadnego powodu, żebym się męczył.

Lokacje, w których przyjdzie niektórym z nas (bo zakładam że nie wszyscy biegną już do sklepów po egzemplarz) przebywać, są dość nużące, mało oryginalne, ale przynajmniej logiczne. Autorzy nie wpadli w manię "skoków w czasie", czy "przybyszy z Marsa" i cała sceneria sprawia wrażenie rzeczywistej. Szkoda tylko, że można chodzić w wybrane miejsca, i nawet jeśli w tle widać dwa kościoły – możemy wstąpić tylko do jednego. Takie ograniczenia bardzo irytują i wymagają poprawy. Np. jeśli nie mam jakiegoś przedmiotu, czy coś innego przeszkadza mi w zbadaniu studni bardzo pomocna byłaby informacja o tym dawana przez komputer, a nie ignorowanie prób gracza.

Poza tym gra pełna jest wymuszonego, raczej suchego humoru, który nie kwalifikuje się ani do słownego, ani sytuacyjnego. Takie tam kawały na poczekaniu nie dorastające do "Teenagenta", a co dopiero "Monkey Island".

Jednak nie ma co wznosić rąk ku niebu i lamentujących płaczek – gra jest jaka jest i lepsza już nie będzie. Chociaż może domorośli hackerzy podrzucą dla rozrywki do Internetu patche – "Skarb Templariuszy – Wolf3D level..." Jak na razie większość polskich gier robionych jest przez amatorów zafascynowanych (mniej lub bardziej zdrowo) rozrywką komputerową i wyniki nie mogą być zaskakujące. Miejmy nadzieję, że już niedługo.

kruk

Swords of Xeen



Po piątej części serii "Might & Magic", która przez znawców krainy Xeen została uznana za jedną z lepszych, tysiące graczy na całym świecie czekało na ciąg dalszy. Zanim jednak doczekali się właściwej kontynuacji, wcześniej otrzymali dwa falstarty euforii. Pierwszym była kompaktowa wersja części piątej, dopieszczona graficznie i muzycznie. Drugim oczywiście wyśmienita strategia "Heroes of Might & Magic". W końcu na początku roku 1996 pojawiła się – w ogóle nie reklamowana, cichutko wstępując po schodach sceny gier komputerowych – gra "Swords of Xeen", będąca właściwą kontynuacją serii Might & Magic.

W sumie przyglądając się jej z bliska, człowiek przestaje się dziwić dlaczego bez większego rozgłosu została wydana. W rzeczy samej nie różni się niczym pod względem graficzno-muzycznym od ostatniej części, nawet wizerunki bohaterów zostały takie same (zdjęcia w dowodzie zmienia się od czasu do czasu na nowe, a tu te same komunijne fotki). Oczywiście pojawiły się nowe potwory, miejsca, wpisano nowe teksty, wymyślono kolejny scenariusz i zainkasowano nowe pieniądze, ale to jest w pewnym sensie naturalne.

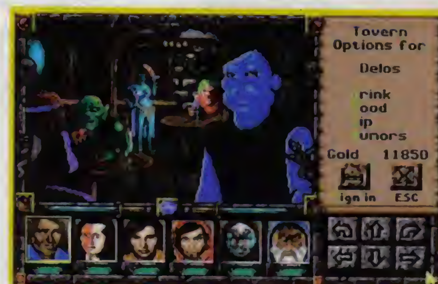


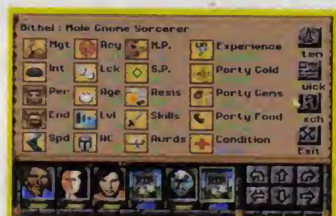
Gra nie jest oznaczona przedrostkiem "M&M VI" sugerującym, że jest to część szósta. Jednak ze względu na wydanie przez NWC i nawiązanie do faktów chronologiczno-osobowych, można traktować ją jako taką – sygnowana jest nazwiskiem Johna van Caneghema, twórcy serii Might & Magic.

Tym razem, jako ostatni z bohaterów zostaniemy przeteleportowani do krainy HAVEC, gdzie musimy wyplenić zło zasiane wcześniej przez Lorda Xeena Jeżeli tego nie zrobimy, zło się rozlezie i zeżre także krainę XEEN – baaardzo "oryginalny" scenariusz!

Wygląda na to, że firma NWC zaczyna "odcinać kupony" od, z mozołem wykreowanego wcześniej, systemu fabularnego wydając kolejne scenariusze. Ja nie mam nic przeciwko temu, tak działa rynek, ale jako miłośnik gier RPG szydzę sobie z firmy, która robi swoich oddanych klientów w przysłowiowego balona, konia, czy innego kartofla. Najprawdopodobniej NWC opierając się na tzw. zasadzie bezwładności rynku, wyrzuciła nowy produkt, licząc na to, że zaślepieni rządzą kolejnych przygód gracze i tak kupią wszystko, co wyjdzie, wystarczy żeby nawiązywało do świata Xeenu – diaboliczna przebiegłość (he, he).

Co bym nie mówił i tak znajdzie się wielu takich, którzy z przyjemnością po raz kolejny "przeniosą się" w krainę Xeenu i im właśnie życzę miłej zabawy. Innym, którym nie wystarczy sama zmiana nazw i scenariusza, firma NWC nie dostarczyła niczego więcej – no chociaż grafikę mogli zmienić na taką w wysokiej rozdzielczości!





EMILUS

Tough Guy



HURRAAAA!!! Chciałoby się powiedzieć, bo oto pojawiła się nowa bijatyka. Jednakże powiem tylko: a pojawiła się, i na tym skończę. Po prostu nowy produkt. Nie jest to rewelacja i przebój na miarę "Street Fighter" czy "Mortal Kombat". "Tough Guy" jest zrobiony na modłę tego pierwszego. Podobieństwa do ulicznego wojownika znajdziemy na każdym kroku. Też mamy ośmiu wojowników, którzy walczą ze sobą w różnych zakątkach świata – globus oczywiście jest – aby po pokonaniu dwóch "ukrytych" wojowników, przebrnąć przez etap dodatkowy (jedzenie makaronu pałeczkami na czas) i stanąć oko w oko z samym super-hiper-tajnym, świecącym na niebiesko dużym panem. Po załatwieniu go wyjątkowo kobiecym uderzeniem, możemy już tylko obejrzeć zdjęcie rodzinne wszystkich zawodników, przeczytać listę tych, którzy za udział wzięli i pożegnać się z grą na zawsze.



Nie za każdym razem pójdzie tak łatwo – istnieje możliwość ustawienia poziomu trudności i szybkości walki – jednak przejście gry nawet na najwyższym poziomie będzie tylko kwestią czasu (krótkiego zresztą). Podany wyżej sposób gry jest jednym z trzech dostępnych. Program oferuje nam jeszcze walkę na dwóch graczy sterowanych przez ludzi i walkę turniejową, w której może wziąć udział większa liczba ludzi.

Na razie po staremu. Przeglądając wojowników jak na dłoni widać ich streetfighterowskie pierwowzory: Yun mnich z Chin to Dhalsim; Stan z Rosji walczy jak Zangief; Sheana, Amerykanka należąca do komandosów, fryzurą i zachowaniem jest uderzająco podobna do Guile'a; a dziecinna gimnastyczka Madiesha z Rumunii porusza się niczym Chun-Li; taka "Dynastia" – nic tylko domyślać się kto z kim i czyim jest synem.

Ogólnie gra wygląda na klona, kalkę "Street Fightera 2" i to rodzi niepokój, niechęć i żal – w sumie nawet w samym "SF2" wprowadzono postęp, wszak powstał "SF2Turbo", a tutaj proszę nic tylko stanie w miejscu.



Z nowych rzeczy zostało wprowadzone tzw. zbliżenie akcji (powiększenie wybranej części ekranu), w momentach gdy dochodzi do walki w kontakcie – miłośnicy automatów znają ten efekt – poprawia to realizm walki, teraz można zaobserwować dokładnie jak są wyprowadzane ciosy. To rozwiązanie ma jednak swoje wady, poprzez powiększenie punktów na ekranie uzyskuje się czasami dosyć niewyraźny, mało czytelny obraz, co zamiast ułatwiać, utrudnia grę.

Oprócz tego dodano pasek mocy, dzięki której regenerujemy nasze obrażenia. Gdy masz mało sił witalnych, możesz przytrzymać na raz klawisze odpowiadające za którąś z nóg i rąk, aby w ten sposób skoncentrować się na odzyskiwaniu straconej siły – podczas tej czynności musimy stać w miejscu, przez co jesteśmy narażeni na ataki przeciwnika.

"Tough Guy" nie jest niczym nowym. Gra się tak, jakbyśmy oglądali kolejny raz ten sam odcinek "Dynastii". Nowa grafika, nowe plenery, nowe ciosy specjalne, ale czegoś w tym brak – chyba pomysłu.

EMILUS





WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to co najlepsze

Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

PC

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
1942 Pacific Air War	MicroProse	386	95,16 zł
Armored Fist	NovaLogic	386	80,52 zł
Batman Returns	Gametek	386	70,76 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł
Bureau 13	Gametek	386	85,40 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Comanche	NovaLogic	386	91,50 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	67,10 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	67,10 zł
Desert Strike	Gremlin	386, 1 MB	61,00 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł
F-15 Strike Eagle III	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł
Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Fight Of Amazon Queen	Renagade	386	75,64 zł
Football Glory	Black Legend	386	51,24 zł
Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB	36,60 zł
Guilty	Psygnosis	386	85,40 zł
Hand of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł
Hannibal /PL	Core Design	386	47,58 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	79,30 zł
Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB	36,60 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
IndyCar Racing	Virgin	386	56,12 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł
Ishar 2	Silmarils	386	39,04 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	85,40 zł
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł
Kingmaker	US Gold	AT	61,00 zł
King's Table	Gametek	386	66,00 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lamborghini	Titus	386	40,26 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	85,40 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	73,20 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Manchester United PLC.	Krisalis	386	36,60 zł
Metal Mutant	Silmarils	386	24,40 zł
Mortal Kombat 2	Acclaim	386	140,30 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	386	85,40 zł
Nomad	Gametek	386	76,27 zł
Pacific Strike	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł
Piotrków 1939	IPS CG	386, 2 MB	56,73 zł
Privateer	Origin	386, 20 HDD	73,20 zł
Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Robinsosn's Requiem	Silmarils	386	58,56 zł
Sabre Team	Krisalis	386	47,58 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	61,00 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Starblade	Silmarils	386	24,40 zł
Storm Master	Silmarils	386	30,50 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	80,52 zł
Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	69,54 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	67,00 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	63,56 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Theme Park	Bullfrog	386, VESA, 18HDD	79,30 zł
UFO: Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	67,10 zł
Ultima Underworld II	Origin	386, 2 MB,	73,20 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Wing Commander Armada	Origin	386	67,10 zł
Wolfpack	NovaLogic	AT	50,02 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,18 zł
Creatures	Kompart	19,52 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Dracula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Fire Force	ICE	25,62 zł
Fury of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	28,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,36 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	85,40 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Overkill	Mindscape	32,94 zł
Roadkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ.	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
Gunship 2000	MicroProse	30,50 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Road Rash	Electronic Arts	18 30 zł
Shadowlands	Domar	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł
Wing Commander	Orgin	18,30 zł

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz.
4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Kupon znajduje się na stronie 26.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

Listy

APOKALIPSA

Ogólnie jestem bardzo cierpliwym człowiekiem. Znoszę co miesiąc bełkot zatytułowany „Uniwersytet gracza", znoszę te kilkanaście stron z odzysku srajtaśmy (...). Ale żeby dać babie odpowiadać na listy! Ona Was zniszczy! Pierwsze efekty już widzimy – zachciało się jej zadbać o wartości – „żadnego oglądania gołych panienek". Nawet się nie oglądniecie, jak jej TAJNA PARTIA FEMINISTEK przejmie kontrolę nad całym TS! Wszędzie cenzura, kontrola, służby specjalne. Wkrótce zlikwidują „Jest TAKTYCZNIE!" i całą resztę. W TS będziemy mogli poczytać tylko o grach typu „Kajko i Kokosz", „Lion King", może „Aladdin". (choć trochę za bardzo wymachują nożem). TS zmieni się w kwartalnik, potem w półrocznik. Nakład spadnie czterokrotnie. Grupowe zwolnienia, bezrobocie. Potem zmiana nazwy, profilu pisma. Tak upadnie największa w Polsce gazeta o grach komputerowych. Wszystko zacznie sie od przekazania senoricie Clarze rubryki „Listy"! Zakładam JAWNĄ PARTIĘ WALKI Z TAJNĄ PARTIĄ FEMINISTEK O ODNOWĘ W TOP SECRET!

David II Cooperfield

Powiedzmy sobie szczerze, że gdybyś nie był naszym czytelnikiem, to nazwałabym Cię męską szowinistyczną świnią.

CZY KTOŚ WIDZIAŁ

Czy na małego Commodore jest „Street Fighter II"?

Szymek

JEST!!! Na pewno w wersji dyskietkowej (o kasetowej nic nie wiemy).

DOWNING STREET

Dlaczego Kopalny jest takim downem?

Vandam

Mieszka w piwnicy, a już Marks powiedział, że byt określa świadomość.

DURA LEX

Sprawa odnosi się do incydentu związanego z plagiatem, którego dopuścił się Marcin K. Czyn ten uważam za wysoce naganny, aczkolwiek umieszczenie pełnego imienia i nazwiska sprawcy oraz adresu zamieszkania to zbyt surowa kara i zbyt daleko idące naruszenie prywatności. Większe aniżeli to, którego dokonał Marcin K. Nie bronię Go, nie znam Go, ale po prostu bałem się podać adres zwrotny na kopercie. Incydent ten powinien być podany do wiadomości publicznej, jego sprawca ukarany surowo, ale nie aż tak.

NN

Przyznajemy Ci częściowo rację. Piszesz bowiem, że powinniśmy ukarać surowo, ale innych surowych kar poza podaniem personaliów nie mamy (bomb nie wysyłamy, grupy specjalnej nie wyślemy, po sądach ciągać nie zamierzamy). Wydawało nam się, że zaufanie pokładane w Was, naszych Czytelnikach, zobowiązuje nadsyłających opisy gier do rzetelności. Tym bardziej, iż są one nagradzane prenumeratą. Nie uda nam się przeczytać wszystkich pism konkurencyjnych (choć Dean stara się to robić) i wychwycić, który z opisów został zerżnięty. My naruszyliśmy prywatność, zgoda. Ale nieuczciwy autor zniszczył zaufanie (na szczęście nie do końca), jakim darzyliśmy piszących do nas Czytelników i pośrednio naraził dobre imię naszego pisma. To dla nas bardzo wiele. Myślę, że opublikowanie jego personaliów zmusi kolejnych chcących popełnić nieuczciwość do zastanowienia. Wszyscy pozostali mogą spać spokojnie. Wielu Czytelników powierza nam swoje sekrety i adresy i jakoś nie bojąc się, że to wykorzystamy przeciw nim. Wszystkie bowiem adresy (poza adresami oszustów) są tajemnicą redakcji.

FACHOWE PORADY

Czy trzeba posiadać oryginalnego Turbo Asseblera czy Turbo Pascala, aby wydać jakąś grę? Jakie książki (tytuł, autor) do nauki owych języków polecilibyście mi?

Glaca

Oczywiście aby napisać legalny program musisz mieć legalne narzędzia. Chyba nie widziałeś taksówkarza wożącego pasażerów kradzionym samochodem? Na drugie pytanie Borek-zawodowiec odpowiedział dość wykrętnie – decyduje głowa na karku i praktyka, którą zdobywa się w praniu. Jedyna książka, jaką polecił, to „Algorytmy+struktury danych=programy" Niclausa Wirtha. Reszta wiadomości znajduje się w plikach tekstowych rozrzuconych po Internecie.

FAST RAM

Do czego służy pamięć Fast? Czy jest wykorzystywana do gierek? Bo ja mam 2 MB Chip RAM. Czy w każdej A1200 jest zawsze 2 MB Chip RAM, czy może niektóre mają fabrycznie 1 MB Chip i 1 MB Fast?

Miko

Wszystkie A1200 fabrycznie mają 2 MB Chip. Pamięć Fast jest to pamięć podręczna procesora przyspieszająca jego pracę. Wykorzystują ją głównie gry doomopodobne i symulatory, które z Fastem działają 2-3 razy szybciej.

HARBUZ

Sir Haszak jest żonaty, a ja nie, a z Ciebie musi być chyba fajna laska, to ja się z Tobą chętnie umówię!!! Przyślij mi swoje zdjęcie i adres, bo nie mam kasy, żeby do Warszawy jeździć.

(Twój) Jeleń

Nie obraź się, ale nie zawieram znajomości z rogaczami.

HISZPANIE NIE GĘSI

Nie wiem czy zauważyłaś, ale po hiszpańsku nie pisze się zdań wykrzyknikowych w ten sposób:!..!, tylko w ten i...!. Tak samo z pytającymi: ¿...?

Caminoix Cracoviensis

Ty to wiesz, ja to wiem, ale studio komputerowe i korekta niekoniecznie. Po konwersji tekstu do Quarka porobiły się kalafiory i tak zostało.

INWESTYCJE

Chciałbym kupić peceta. Tylko jakiego? Chciałbym kupić sobie 486 DX 60 MHz, 8 MB RAM, 2 GB twardego dysku, karta muzyczna GUS, karta graficzna SVGA. Mam na to kasę!!! Jednak rodzice nie pozwolą mi tego kupić. Mówią, że AT 2 MB RAM, 20 MHz, bez twardziela wystarczy mi do zabawy. Wygrałem w Pepsi Numeromanii 50 mln. Napiszcie, żeby ich przekonać. Mam dopiero 13 lat.

Macmaster

Drogi Macmasterze! Przyznaję, że jesteś w dość niezręcznej sytuacji. Sami, gdybyśmy mieli tyle kasy, zaraz zakupilibyśmy Pentiumy z bajerami. Z drugiej jednak strony rodzice też mają trochę racji, bowiem nie ma gorszej inwestycji niż zakup peceta. Już po pół roku z wyłożonych 50 mln zostanie Ci w najlepszym razie 40.

KŁOPOTY SPRZĘTOWE

Dalczego Emilus tak mało pisze.

Filozof

Bo mu długopis kulkuje.

LISTA PRZEBOJÓW

Byłbym zapomniał o kolejnym komentarzu do „Listy przebojów". Jego autor, który zresztą się nie podpisał (i może dobrze) niesłychanie mnie zadziwił – myślałem, że nie można mieć ujemnego ilorazu inteligencji. CHŁOPIE(?), PRZYŚLIJ MI SWOJE ZDJECIE, BO MI KROWA NIE CHCE ZDECHNĄĆ!

Feud

Nie możemy wysłać zdjęcia. Liga Ochrony Przyrody nie wybaczyłaby nam tego.

ODBIÓR KODOWANY

Jak się dostać do kodów w grze „Gobliins 2" na Amigę 500?

Wild Pig

Kupić oryginał

ODLICZENIA

Co z obiecywaną od dawna obniżką ceny „TOPA"? Myślę, że 28.000 zł to jednak zbyt dużo. Chcecie wykończyć finansowo czytelników? Nie zapominajcie, że część forsy z kieszonkowego musi iść na ORYGINALNE gry!

Tymek z Jeżyc

Chwilowo nie udało nam się obniżyć ceny, ale ostecznie wydatki na TS możecie próbować sobie odpisać od podatku jako nakłady na oświatę lub darowiznę na szlachetny cel. Ostrzegam, że może to nie znaleźć uznania w oczach ministra finansów i zostaniecie wyzwani od szubrawców, krętaczy itp.

OPTYMALNA KONFIGURACJA

Mam zamiar zmienić komputer. Czy konfiguracja 486 DX4/100 4 MB RAM i SVGA 512 KB wystar-

Haszak już się nie mieści.

czy, aby popracować i pograć sobie w coś fajnego?

Miłosz Romańczyc

Popracować się da, ale pograć już nie. Jeśli nie będziesz się upierał przy graniu w symulatory lotu, to procesor wystarczy. Musisz jednak wymienić kartę graficzną na 1 MB i dokupić 4 MB RAM.

PINBALLE

Czy w Polsce można kupić grę typu pinball, a jeżeli tak to podajcie adres firmy rozprowadzającej te gry.

Łukasz

Dystrybutorem największego producenta pinballi, czyli 21st Century Entertainment jest firma MarkSoft tel. (022) 663 93 90

POTRZEBA CIERPLIWOŚCI

Jak dobrze liczę, to już ósmy list do Was. Rozumiem, że macie nawał pracy (tj. korespondencji od Czytelników), ale ile trzeba czekać na wydrukowanie?! Ja już się niecierpliwię od pół roku (wtedy wysłałem swój pierwszy list).

Maestro

A co ma powiedzieć Arystoteles? On na wydrukowanie czekał aż do Gutenberga (niemal 2000 lat)!

POTWIERDZENIE

Po ujrzeniu swojego malunku na jednej ze stron TS 45 wpadłem w szał, po którym musiałem posprzątać całe mieszkanie. Jednak w szkole niby mi uwierzyli, ale patrzyli tak jakoś krzywo... Dlaczego? Zabrakło króciutkiego napisu w stylu" RYS. TOMASZ „ŚLIWA" WIŚNIEWSKI.(...) Dzięki temu jednemu zdaniu będę sławny w szkole i w domu i będę kupował TS nawet jak przestaniecie go drukować.

Tomasz „Śliwa" Wiśniewski

Niestety, nie możemy spełnić Twej prośby i zamieścić podpisu po wydrukowaniu numeru, choć potwierdzamy, że to Ty jesteś autorem niepodpisanego rysunku w TS 45.

PÓŁPOZYTYWNIE

Czy gra „Kolony" (C-64) istnieje w wersji kasetowej?

Mr.D alias Dańcik

Chyba tak.

POWIĄZANIA

Czy rubryka „BBS" nie istanieje? Czy została zlikwidowana przez jej powiązanie z aferą Oleksego?

śp. Siano

Nie widzę tu żadnego związku między rubryką a byłym premierem. W końcu rubryka zniknęła, a Oleksy nie.

PROBLEMY KADROWE

Jeden z Waszych czytelników napisał, że ma dobry pomysł na drugą część "Piwem i mieczem". Odpisaliście, że Wy też i od tej pory nie macie ani piwa, ani miecza. Jeśli to tylko prohibicja i brak pozwolenia na broń, to wydajcie „Mlekiem i moczem".

Xępłfg

Mieliśmy pomysł, mieliśmy człowieka, człowiek nawet chciał, ale w ostatniej chwili został redaktorem naczelnym (nie, nie u nas) i było po sprawie. Na razie szukamy kogoś, kto umie pisać.

„PRZENOSZNIE"

Czy da się przegrać grę z dyskietki na kasetę przy pomocy Atari, a jeśli tak, to jak?

Druid

Toż to piractwo!

RÓŻNICE

W czym SEGA jest podobna do SNES-a?

Daniel Stefański

Na korzyść SEGI przemawiają: niższa cena konsoli (ok. 350 zł) i gier, brak legalnego dystrybutora. SNES i gry są droższe (cena konsoli 500-600 zł), ale zdaniem Tytusa jest systemem stabilniejszym, ma dźwięk stereo i nowości pojawiają się regularnie.

SKURCZ ZIMOWY

Dlaczego rubryka „Dyskraficy" ta się skurczyła, a czasami jej w ogóle nie ma???

Klemuś von Gagułka – Debilograczus Wszystkojadus

Jak wiadomo z zimna różne rzeczy się kurczą. Ponieważ „Dysgraficy" podlegają prawom fizyki, w ostatnich mroźnych miesiącach tak się skurczyli, że prawie zniknęli. Nic to, wiosna idzie.

TYTAN PRACY

Kiedy wydrukujecie mój list, to ja wydam majątek na TS, koperty i znaczki i będę do was pisał bez przerwy.

Klokierówna

Będziesz tak zajęty, że, mamy nadzieję, nie będziesz sobie zawracał głowy wysyłaniem do nas tego, co napiszesz.

VETO GOLIŹNIE

Co do roznegliżowanych panienek – wiesz, my (czyt. samce) płci przeciwnej (do Was, samic – przyp. własny) to lubimy. Jeśli zależy Ci na wartościach w TS, to kupuj (...) „Strażnicę – czasopismo świadków Jehowy". Albo coś w tym stylu. Jak nakład spadnie do 6, to się nie zdziw. A z drugiej strony popatrz na „Cats". Oni naprawdę nie narzekają na brak czytelników.

Caminoix Cracoviensis

„Cats" rzeczywiście nie narzeka na brak czytelników, bo pismu zależy na OGLĄDACZACH i tych ma sporo. A TS czytają dzieci, których rodzice nie koniecznie cieszą się widząc, że ich 10-letnie pociechy poznają w szczegółach anatomię człowieka, zamiast zgłębiać wiedzę o kwiatkach i motylkach. Z drugiej strony stare konie mogłyby skończyć z oglądactwem i wziąć się za żywe egzemplarze.

WIECZÓR Z GWIAZDAMI

Chciałbym wiedzieć, kiedy w telewizji Canal+ będzie można zobaczyć Haszaka i Gawrona (podać dzień, godzinę, datę, czas trwania i dokładne położenie słońca lub księżyca względem emisji programu).

Ktoś

Oni też chcieliby wiedzieć. Na razie występują nieregularnie średnio 2 razy w miesiącu.

WYDA SIĘ

W TS sierpniowym 1995 był opis do gry „7 dni i 7 nocy". Gdzie można tę grę kupić i za ile, i czy renta dziadka wystarczy.

Marco Polo

Lada chwila ukaże się (po nieprzewidzianych trudnościach) ta gra w firmie Mirage. Renta dziadka starczy.

WYJAŚNIENIA

W TOP SECRECIE na listy odpisuje niejaka Clara, która na dodatek jest jakąś MEKSYKANKĄ (o co tu chodzi?).

Master (Game)

Nic w tym dziwnego. Kobiety pełnią coraz odpowiedzialniejsze funcje, czego dowodem jest powierzenie mi rubryki „Listy". A poza tym NIE JESTEM MEKSYKANKĄ!

ZNÓW O AMIDZE

Czym różni się Amiga 500 od Amigi 600? Czy gry z Amigi 500 zaskoczą na Amidze 600 i odwrotnie? Czy obie Amigi różnią się możliwościami graficznymi?

Zbychu

Zdaniem BADJOYA Amiga 600 ma nowsze kości graficzne (ECS, ale nie ma to znaczącego wpływu na gry), ma złącze PCMCIA i Kickstart 2.0 (A500 – ma Kickstart 1.2, 1.3). Wszystkie nowe programy użytkowe wymagają Kistartu 2.0. Jeśli przyjdzie jeszcze jeden, poczujemy się zobowiązani do napisania czym Amiga różni się od samej siebie.

Zgodnie z nowym kodeksem pracy, który wejdzie w życie 1.01.1997, na listy odpowiadała senorita Clara, co może sę zmienić, ale nie koniecznie. No puedo decir, que yo sabo.

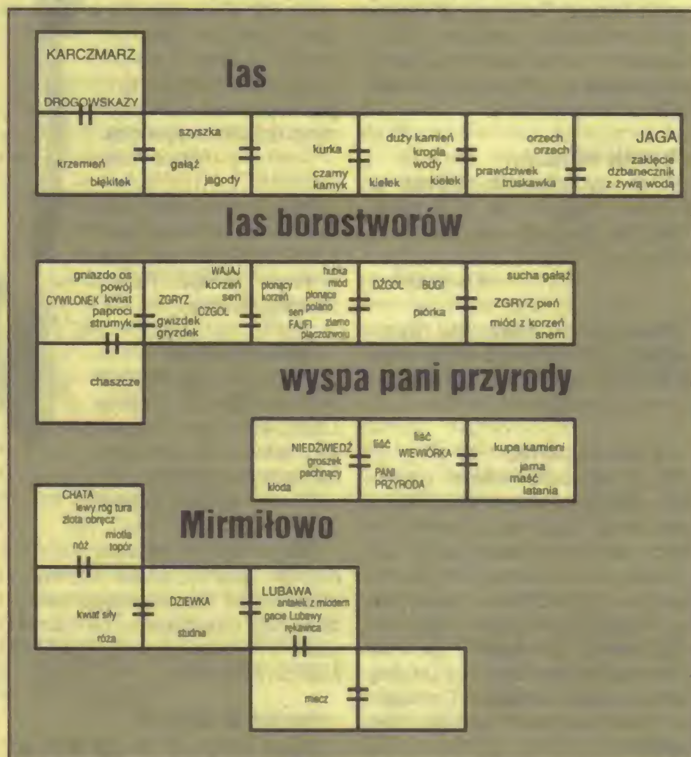
2 pages rulez!

Po pewnym zaciśnięciu pasa w poprzednim numerze, możemy wrócić na standardowe 2 strony CN oraz 4 TnT. Sprawa podobno była jednorazowa, tak przynajmniej twierdzi Pan Emil.

Jak wynika z rezultatów ankiety, mamy wśród czytelników całkiem pokaźną grupę commodorowców, także dziś w menu są przewidziane dla nich dwie pozycje. Dla komputerów >= 16 bitowych w jadłospisie pełne rozwiązanie "Kajka i Kokosza,,. Opis był drukowany w TS, ale solutiona nie posiadał.

Autorowi tego opisu gratuluję dobrego wyczucia czasu, gdyż ta rubryka może też służyć uzupełnianiu materiałów zgromadzonych na pozostałych stronach.

Dean, a może Dziekan



Kajko i Kokosz

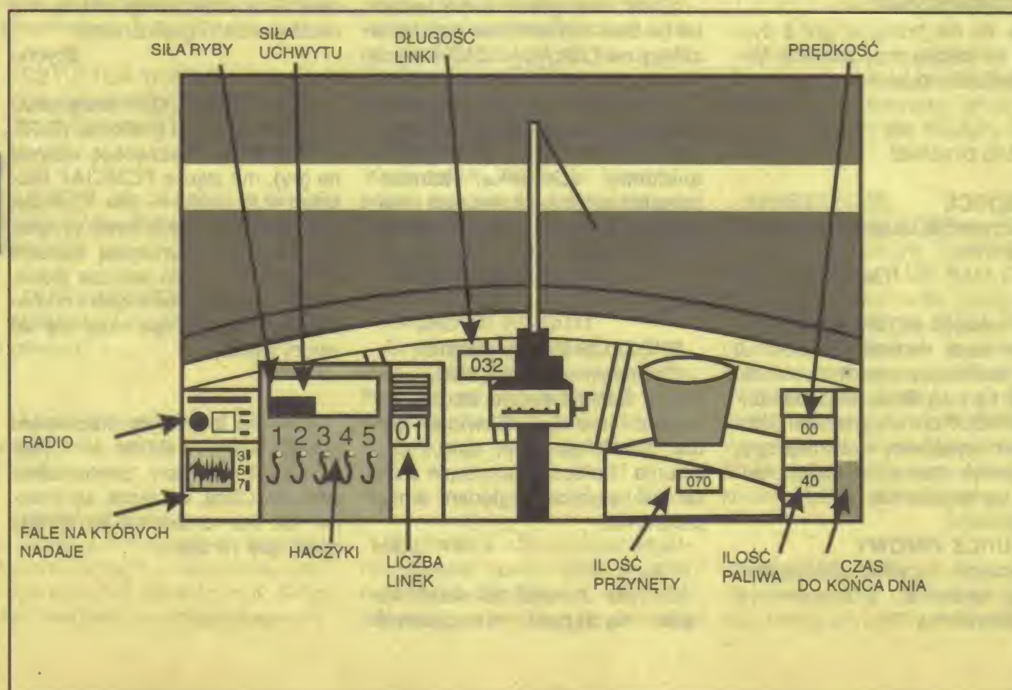
Sposób na przejście gry:

Wejdź do chatki, weź nóż, Kokoszem weź topór, porąb miotłę, pęk gałęzi wrzuć do ognia, kijem zdejmij róg (lewy) i złotą obręcz ze łba tura. Wyjdź na dwór, nożem zetnij kwiat siły, weź różę, dojdź do Lubawy, daj jej różę, weź gacie Lubawy i antałek z miodem oraz rękawicę. Idź do chatki, wrzuć do kotła kwiat siły i rękawicę. Powstanie rękawica siły, weź ją. Idź do bramy grodu, zagraj trzykrotnie na rogu i szybko daj strażnikowi antałek z miodem. Brama zostanie otwarta. Weź miecz. Wyjdź z grodu. Zbójcerzy przegoń rękawicą siły. Idź do drogowskazów. Ofermie daj gacie Lubawy, weź kamień spod drogowskazu i błękitek z krzaka. Idź do rusałki Emilki. Duży kamień zniszcz rękawicą siły, a wodą ze źródełka podlej dwa kiełki. Weź dzbanecznik i gumiak, idź na polanę, weź dwa orzechy laskowe, zjedź truskawkę. Idź do chaty Jagi. Napełnij dzbanecznik wodą z jeziora i daj Jadze. Zamieni ona tę wodę w żywą wodę. Daj Jadze błękitek i weź zaklęcie. Idź do karczmarza i daj mu złotą obręcz. Zawiezie Cię do krainy Borostworów. Chaszcze rozetniesz toporem (Kokosz) lub mieczem (Kajko). Weź powój i wyciągnij z dziury krasnoludka Cywilonka, który da Ci w zamian kwiat paproci. Daj dwa jego płatki Kajkowi i Kokoszowi. Weź gniazdo os. Idź w prawo. Zgryzowi daj dzbanecznik z żywą wodą i weź gwizdek-gryzdek. Dźgolowi wyprostuj kłujak rękawicą siły. Również Wkręconego Wajaja wyciągnij z drzewa tym samym sposobem. Weź korzeń–sen. Idź w prawo. Na suchej gałęzi zawieś gniazdo os. Z dziupli wyciągnij plaster miodu, a kijem od miotły zdejmij hubkę, następnie wrzuć hubkę i kamień (w tej kolejności) do ogniska. Zapal płonącym polanem Fajfiego i weź zostawione przez niego ziarno pnączowoju. Przy strumyku (tam, gdzie kwiat paproci) napełnij dzbanecznik wodą, po czym idź do Bugiego, zapalając przedtem korzeń-sen przy ognisku. Daj Dźgalowi zapalony korzeń, który uśpi Bugiego. Zasadź na Bugim ziarno pnączowoju i podlej je wodą z dzbanecznika. Z głowy Bugiego weź piórko. Idź na brzeg. Połącz miód z korzeniem-snem. Rękawicą siły ułam gałąź z pnia i zagwiżdż na gwizdku-gryzdku (Kajkiem). Wsiądź na kłodę i wiosłując gałęzią płyń na wyspę Pani Przyrody. Weź groszek pachnący i przywiąż nim kłodę. Niedźwiedziowi daj miód z korzeń-snem, aby zasnął. Nabierz wodę z jeziora do dzbanecznika. Idź do Pani Przyrody, która jest drzewem i podlej ją wodą z dzbanecznika. Wiewiórce daj dwa orzechy i weź opadnięte liście (dwa). Na drugim brzegu wygrzeb z jamy garnek z mazią. Do tego garnka nabierz wody. Otrzymasz maść latania. Wróć do kłody. Nasmaruj ją maścią latania i rzuć na nią zaklęcie. Odlecisz do lasu. Idź do Dziada Borowego. Połaskocz go piórkiem. Da Ci przepis na owoce przemiany. Weź gałąź usytuowaną obok Dziada Borowego. Połącz ją z gumiakiem – powstanie proca. Obok nory kreta przy wodospadzie jest czarny kamyk – weź go. Szyszkę zestrzel z procy (Kajkiem). Składniki przepisu to: szyszka, jagody, kurka, prawdziwek. Przy chatce Jagi zawieś kij od miotły na palikach, wrzuć składniki, zalej wodą z dzbanecznika, płonącym polanem podpal palenisko. Weź niebieskie nasiono. Zasadź je w norze kreta koło wodospadu i podlej wodą z dzbanecznika (napełnij go). Weź dwa owoce przemiany i idź do drogowskazów, daj Ofermie nóż. Idź przed Mirmiłowo i zjedz owoce przemiany. Wejdź do Mirmiłowa, rozkop toporem kupę ziemi i wrzuć jeden liść do dziury. Idź do studni i wrzuć do niej drugi liść. Wygrałeś!!!

Gra jest bardzo dobra, polecam ją każdemu.

Wojciech Spytek

Komputer: Amiga, PC.



Big Fishing

Gra polega na łowieniu ryb (najczęściej są to tuńczyki), jednak nie tradycyjnym tj. na brzegu jeziora, tylko w łodzi motorowej (też z wędką). Grafika jest dobra, a nawet bardzo dobra.

Przed rozpoczęciem mamy do wyboru cztery opcje:

– znaczek z kasetą lub dyskiem – wczytanie zapisanego stanu gry;
– znaczek z rybą – wybór stopnia trudności;
– znaczek z czymś w rodzaju łodzi – rozpoczęcie gry.

Po rozpoczęciu gry komputer informuje nas o cenie wynajęcia łodzi na jeden dzień (w każdym porcie jest inna) i czy dzisiejszy dzień jest dobrym dniem na ryby.

Po otrzymaniu tych informacji mamy do wyboru trzy opcje:



– wejście do łodzi;
– (znak z pucharem) – zapisanie stanu gry, jej zakończenie lub zobaczenie spisu swego inwentarza;
– sklep – można tu kupić flary, baterie do radia, nową linkę, paliwo do łodzi lub przynętę.

Po załatwieniu formalności możemy zacząć zabawę. Kiedy wejdziemy na łódź mamy znowu cztery opcje:
– wyjście na ląd lub, w przypadku pobytu na wodzie, rozpoczęcie połowu;
– ustalenie kursu;
– popłynięcie do zaznaczonego na mapie miejsca;
– wezwanie pomocy (tylko kiedy masz flary lub działające radio).

Kiedy dopłyniemy do porządanego miejsca zaczynamy łowić: najpierw trzeba założyć linkę na wędkę (klawisz F), potem haczyk (od 1 do 5). Ryby najlepiej łapie się na numer 4 lub 5. Potem należy rozwinąć linkę na odległość ok. 040 – 050 (fire + góra), wyrzucić przynętę (spacja) i ruszyć do przodu z prędkością 01 (prędkość zmienia się klawiszami +/-). W przypadku złapania ryby zwiększ siłę uchwytu na max (w prawo) i zacznij wyciągać linkę (fire + dół).

Kiedy dzień się skończy (komputer nas poinformuje) należy wrócić do jakiegokolwiek portu na noc. Niby nic specjalnego, ale za to jaka satysfakcja, gdy coś się złowi. Na tym kończy i taaakiej ryby życzy

Konrad Kurek

Komputer: Commodore 64

POVER PLAY

Jest rok 2064. Ludzkość została prawie zastąpiona cybernetycznymi maszynami. Ty i Twój kolega prowadzicie komisariat policji. Pewnego dnia, zły czarnocyborg zamknął Twoje miasto w wielkiej szklanej kapsule i opętał wszystkie cyborgi. Ty wraz ze swoim kompanem, musicie zdobyć potężny klucz, który składa się z pięciu części, aby otworzyć tę kapsułę. Dostęp do tych części jest bardzo trudny, dlatego Ty i Twój kompan wysyłacie swoje cyborgi do walki ze złem.

Przy wykonywaniu misji przeszkadzać Ci będą różnego rodzaju maszyny poruszające się jak bile we flipperze. Możesz łatwo się ich pozbyć strzelając w nich. Po unieszkodliwieniu odpowiedniej liczby wrogów możesz sobie wybrać jedną z 11 broni.

Gra nie jest trudna. Zalecam zwłaszcza grę we dwójkę – o wiele większa zabawa i szybsze przejście gry.

LIMAL

Komputer: Commodore 64

Gabriel Knight 2

Na początek kilka (głupich) uwag. Gra jest tak skonstruowana, że trzeba cierpliwie klikać na absolutnie wszystkim i wysłuchiwać wszystkich, nawet najgłupszych komentarzy i wypowiedzi wszystkich postaci, łącznie z głównymi bohaterami. Ilekroć nie wiecie co dalej, sprawdzajcie, czy wypytaliście wszystkich o wszystko. Najczęściej będziecie się zacinać właśnie na tym, zwłaszcza w czwartej części. Po każdej większej akcji, tudzież na początku każdej części gry trzeba zajrzeć do inwentarza – zdarza się, że pojawi się tam coś nowego. Wszystko, co wpadnie Wam w ręce, należy dokładnie obejrzeć. Czasem pojawiają się dzięki temu mniej lub bardziej istotne wskazówki. Kolejność wykonywania czynności nie zawsze musi być dokładnie taka, jak w tym solutionie. Najlepiej działajcie sami aż się zatniecie a potem szukajcie w tekście pierwszej rzeczy, której jeszcze sami nie zrobiliście. Kolejność akcji zerżnąłem z solutiona ściągniętego gdzieś z Internetu, bo nie miałem siły porządkować swoich notatek (kolejność ma wpływ na szybkość, z jaką będziecie się poruszać do przodu i z liczbą niepotrzebnych podróży metrem i samochodem). Ostatnia uwaga: w czwartej części pod koniec prawie na pewno udało mi się zgubić jakąś drobną czynność, którą trzeba wykonać, ale nie potrafię jej sobie przypomnieć.

Część 1

Wyjmij z torby wszystko, co może Ci się przydać, przeczytaj gazetę ze stołu, przeczytaj kartkę na szafie, weź kluczyki do samochodu. Na dworzu idź w prawo – obejrzyj odcisk łapy koło pnia (po lewej na dole) i weź kosmyk włosów leżący w trawie na skraju lasu. Z szopy weź cement i wiadro, zrób odlew tropu, weź go ze sobą. Kliknij kluczykami na samochodzie. Pojedź metrem do Prinzregentplatz. Teraz do Zoo (Thalkirchen). Pogadaj z Thomasem, kiedy już dowiesz się od niego wszystkiego (i jak zwykle obejrzysz wszystko, co jest w okolicy) idź w lewo do biura, pogadać z Dr Klingmannem. Teraz wróć na farmę Huberów i skorzystaj z opcji „splice" w swoim dyktafonie. Nagraj na drugą tasiemkę tekst: „Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight" (banalne, prawda?). Jedź z powrotem do Zoo, idź do biura. Odtwórz tasiemkę przez walkie-talkie leżące na biurku, przeszukaj płaszcz Klingmanna. Idź na zewnątrz, pogadaj znowu z Thomasem. Obejrzyj dokładnie wilka, znaczek i wyrwij mu (jej) kilka kłaków. Pojedź z powrotem na farmę i obejrzyj lustrzane odbicie kartki z płaszcza Klingmanna. Teraz na Marienplatz, wejdź do kancelarii prawniczej (po lewej, obok kobiety sprzedającej mięso) i pogadaj z Harrym. Zapytaj o jakiegoś biologa i pokaż mu kartkę w płaszcza Klingmanna. Jedź na Uniwersytet, pokaż odcisk i obie próbki sierści Michasiowi. Weź wyniki badań i jedź na farmę, napisz list do Grace. Z powrotem na Marienplatz, w prawo do końca. Najpierw na pocztę nadać list do Grace, potem dalej, do klubu myśliwskiego. Pogadaj z Xavierem, kiedy już Ci powie, że musi mieć dowód Twojego pochodzenia idź z powrotem do kancelarii prawniczej po swoje drzewo genealogiczne. Teraz z powrotem do klubu.

Część 2

Obejrzyj drzwi i kominek, wyjdź obejrzeć samochód, pogadaj z Gerdą. Zejdź na dół do miasta, pogadaj z Huberem w zajeździe, idź do kościoła obejrzeć katafalki w krypcie (zwłaszcza Wolfganga), pogadaj z księdzem. Wyjdź i idź pogadać z burmistrzem. Teraz z powrotem do sypialni, ze skrzynki z narzędziami weź śrubokręt, wetknij go w dziurę w kominku. Klik! Wejdź do szafy, idź w prawo, w szafie Gerdy wisi klucz – weź go, zejdź na dół. Kluczem otwórz drzwi w sypialni Gabriela. Zdejmij z półek wszystkie książki, jakie się da, przeczytaj je (i list). Zadzwoń do profesora Barclaya (kliknij wizytówką na telefonie). Idź porozmawiać z burmistrzem, obejrzyj więzienie, wyjrzyj przez okno i kliknij na kościele. Idź znowu do burmistrza, idź do księdza i z powrotem do burmistrza. Teraz pogadaj jeszcze chwilkę z Huberem, idź do biblioteki, przejrzyj półki, przeczytaj nową książkę, napisz list do Gabriela, idź do Gerdy, weź od niej adres i wyślij list na poczcie (musisz zapłacić!)

Część 3

Przeczytaj gazetę i obejrzyj wizytówkę von Glowera. Jedź do Harry'ego, obejrzyj i przeczytaj list i książki, wypytaj Harry'ego do sucha. Idź w stronę klubu, podejdź do samochodów policyjnych, pokaż wyniki badań laboratoryjnych ekipie filmowej. Kup zegar z kukułką, idź do klubu, schowaj zegar w palmie na zapleczu, idź do Xaviera. Weź klucz z szuflady, otwórz zamknięte drzwi na zapleczu i powtórz całą operację, żeby schować klucz z powrotem. Wejdź do piwnicy, obejrzyj wszystko łącznie z notesem von Zella. Pojedź do von Glowera i pogadaj z nim. Z powrotem do klubu i pogadaj z von Zellem (pytanie o trofea klubowe zadaj na końcu). Teraz pogadaj z Leberem w komisariacie, obejrzyj mapę i spisz telefon Grossberga (notes). Pojedź na farmę, zadzwoń do Grossberga i napisz list do Grace. Pojedź do miasta, nadaj list, zapytaj Harry'ego o zaginionych, idź do klubu. W klubie gadaj ze wszystkimi, a jak już nie będzie z kim, podejdź do von Zella. Weź pismo ze stolika, zawiń weń swój magnetofon i połóż z powrotem.

Część 4

Zacznij od przejrzenia książek w bibliotece. Przeczytaj biografię, idź na pocztę. W zajeździe pogadaj ze Smithami i Huberem. W kościele znajdziesz Gerdę, ale nie przeszkadzaj jej – idź po róże z tajnego przejścia i połóż je na grobie Wolfganga. Weź kluczyki od samochodu. Teraz czeka Cię trochę turystyki – musisz pojechać wszędzie, gdzie się da i obejrzeć wszystko, co się da. W Herrenchiemsee musisz kupić bilet i po obejrzeniu wystawy zapytać bileterki o Wagnera. Po wyjściu z muzeum sprawdź, czy załatwiłeś wszystko (kliknij na HINT). Jeśli nie, lepiej wróć i zacznij zwiedzanie od początku. Teraz do zajazdu. Poproś Hubera, żeby zawołał Smithów, pogadaj z nimi. Idź do zamku i zadzwoń do Barclaya i do Dallmeiera. Pojedź do muzeum Wagnera, obejrzyj tam wszystko i pogadaj z George'em. Pojedź do Starnberger See. Kiedy skończycie rozmawiać, kliknij na wodzie. Teraz jedź do Neuschwanstein i zwiedzaj aż Ci się zbierze na nudności. Pamiętaj – skończyłeś, kiedy przestaje migać na czerwono na mapie... Teraz z powrotem do zamku, zadzwoń do wydawcy biografii Ludwika II, a potem do Chaphilla. Napisz list do Gabriela, zejdź na dół do miasta, nadaj list i pogadaj ze Smithami. Obejrzyj lilie kwitnące pod ścianą kościoła. Pojedź na miejsce, w którym znaleziono ciało Ludwika, wrzuć lilię do wody. Nazad do zamku, pogadaj z Gerdą i zejdź na pocztę odebrać faks. (Tu chyba czegoś brak, ale nie pamiętam – nawet jeśli, jest to coś banalnego. Wydaje mi się, że żeby dostać faks trzeba zrobić coś jeszcze). Pojedź do muzeum Wagnera i pokaż faks George'owi.

Część 5

Kup kawałek białej kiełbasy. Weź magnetofon z klubu, idź do Harry'ego i poproś o przetłumaczenie nagrania. Pojedź do komisarza, wypytaj go o wszystko i puść mu taśmę von Zella. Przejrzyj papiery przyniesione do pokoju przez grubasa. Jedź do Buchenau, pogadaj z facetem, wróć do Harry'ego, poproś o gotówkę, pojedź do Buchenau z powrotem. Idź do ostatniej klatki, obejrzyj ściółkę, zajmij tygrysa kiełbasą, weź znaczki, jedź do klubu.

W pokoju Price przejrzyj zawartość szafy, weź linę i użyj jej na oknie, tak żeby przejść po parapecie do pokoju von Zella. Obejrzyj jego notes i wystającą z niego kartkę, potem dywanik w łazience. Wróć, potem wchodź do wszystkich pokoi po kolei. Klingmannowi pokaż znaczki wilków, pogadaj z kąpiącym się von Aignerem, zejdź na dół. Z szafy wyjmij lampkę, pogadaj z Hennemannem. Na krawędzi okapu kominka powinny pojawić się zapałki – weź je. Wyjdź na zewnątrz, ze stajni zabierz sekator. Idź do lasu, pokręć się tak długo, aż znajdziesz błocko z odciskiem łapy. Pchaj się w krzaki, przytnij gałęzie sekatorem, właź do dziury, w głębi zapal lampkę... Smacznego! Biegnij do von Glowera.

Teraz zaczynają się schody, można się bawić samemu, ale nie warto (trzeba zepchnąć wilka używając talizmanu na skraj klifu). Weź do ręki talizman i idź do góry, dwa razy w lewo, dół, lewo. Kiedy zjawi się wilk, użyj na nim talizmanu i natychmiast idź za nim, jak tylko zacznie się cofać. Pif paf.

Część 6.

Gadaj z Gabrielem aż nie będzie miał nic do dodania. Idź na pocztę i przeczytaj list do Gabriela. W zajeździe pogadaj ze Smithami i weź bułeczkę. Z zamku weź poszewkę na poduszkę, zejdź do więzienia, pokrusz bułkę na parapecie i zawiń gołębia w poszewkę. Jedź do Altotting, wejdź na zakrystię i kup błogosławioną wodę, pogadaj z mnichem. Jedź do Neuschwanstein do pomieszczenia z krzesłem, kiedy dziecko i mamusia pójdą, nalej na krzesło wody. Wróć do sypialni i weź pierwszy akt (jest w skrytce na dole po prawej). W grocie poczekaj aż strażnik (strażniczka) wyjdzie i weź drugi akt. Teraz do sali koncertowej, wypuść gołębia w przejściu z boku i weź trzeci akt. Z powrotem do Rittersburga do kościoła, kliknij na srebrnym sercu na nagrobku Wolfganga, idź do Gerdy i z powrotem po serce. Teraz znów do Altotting. Daj kartkę zakonnikowi, a kiedy wejdziecie do kaplicy włóż serce do koszyka. Uchyl drzwi po prawej. Przesuń krzesło i kliknij na urnach. Poczekaj dwa miesiące.

Weź ze stolika program, obejrzyj plakat. Idź do biura (w prawo i do końca). Pogadaj z Gabrielem, weź lornetkę, plan miejsc i listę rzeczy do zrobienia. Idź na salę i pogadaj z Georgem. Pogadaj z rzemieślnikami robiącymi kandelabr. Obejrzyj diagram teatru z muzeum Wagnera, kliknij na X. Idź do Mittel Loge i obejrzyj ją. Teraz (na tym samym poziomie) w prawo i do końca. Włącz punktowca i nakieruj go na lożę. Zejdź na dół i pokaż portierowi plan miejsc. W prawo, w lewo – jesteś w kulisach. Obejrzyj liny i weź mały kawałek. Zejdź na dół, pokręć się aż znajdziesz skrzynkę na ścianie – otwórz ją, weź kluczyki. Gdzieś w lewej części podziemi znajdziesz zamknięte drzwi – wejdź do środka, weź tabliczkę z napisem PRIVAT. Znajdź kotłownię, otwórz piec, wrzuć łopatkę węgla, naciśnij guzik i przesuń wajchę do końca w prawo (drag and drop). Idź do biura, wyprowadź Gabriela, wróć się przebrać. Teraz do pokoju z reflektorem. Sprawdź, że von Glower siedzi w loży, obwiąż klamki drzwi sznurem i przykryj tabliczką PRIVAT.

Odsuń paczki po lewej, użyj sztyletu na kracie od wentylacji, właź do środka. Teraz do kulis, weź rolkę czarnej taśmy, do garderoby. Weź kostium śpiewaka, załóż go, weź puder i pomaż nim lewe lustro. Schowaj się za parawanem. Kiedy zjawi się śpiewak, zaknebluj go taśmą. Pozmieniaj płytki.

Teraz czeka Cię krótka rozgrywka logiczna. von Glower – jeśli może – ucieka przed Tobą. Klikając na dolnej części drzwi możesz je zamknąć. Najpierw zamknij pomieszczenie w lewym dolnym rogu, żeby odciąć możliwość ucieczki szybem wentylacyjnym, teraz tak kombinuj, żeby zagonić von Glowera do kotłowni. Kliknij na Grace, kliknij na kracie pieca, kliknij na Gabrielu. Teraz skup się – musisz kliknąć na von Glowerze w momencie, w którym zacznie skok...

Naczelny

DYZGRAWICY FRANKENSTEIN: Through The Eyes Of The Monster

Laboratorium

Po wysłuchaniu historyjki wprowadzającej i monologu Twojego twórcy, dwa razy klik-nij na środku ekranu. Okaże się, że posiadasz jedną rękę wziętą z kobiety (aaaa Wstań i rozejrzyj się po laboratorium. Znajduje się tutaj kilka ciekawych miejsc. Popatrz na tablicę, uruchom maszyny elektryczne, przyjrzyj się tablicy okresowej. Możesz wspiąć się po drabinie na górę, ale na razie nie musisz niczego tam uruchamiać. Za kredensem jest tajne przejście, jednakże dopiero później będziesz mógł je otworzyć. Przeczytaj gazetę opisującą Twoją egzekucję, kilka notatek i przede wszystkim odszukaj leżący na półce zielony kryształ Lifestone.

Weź kryształ, obróć się w prawą stronę (Dr. Frankenstein będzie trochę kręcił nosem, ale nie daj mu się) i połóż go na stole. Z półki weź tkaninę i umieść ją obok kryształu. Zdejmij cztery kawałki liny i użyj na przedmiotach na stole, w ten sposób stworzysz spadochron. Wyrzuć go przez okno i zaobserwuj gdzie spadł. Będziesz musiał g odzyskać.

Jeżeli będziesz na górze, pamiętaj, aby zapisać dokładnie ustawienie planet na znaku #2. Odpowiada on za wiatry.

Przechadzka po wieży

W podłodze laboratorium znajduje się zejście na dół. Tutaj znajdziesz olbrzymi zwó Tesla Coil, który zawiera w sobie olbrzymie ilości energii. Przyjrzyj się przełącznikowi, który będziesz musiał później użyć. Przy schodach znajdują się drzwi prowadzące na balkon.

Podnieś jedną z kul armatnich i połóż ją w metalowym koszyku. Ciągnąc za linę wciągniesz kulę na górę, która spadając strąci rzeźbę.

Pierwsze tajne przejście

Podnieś jeden koniec liny i obróć się w prawo. Zamocuj linę w otworze w ścianie i właśnie przez niego przejdź na dół. Przejdź przez wyrwaną kratę, skręć w prawo zejdź niżej i obróć się dwa razy w lewo. Znajdziesz się w małym pokoju z przykrytym ciałem i biurkiem. Przeczytaj uważnie pisma. Wspomniane biurko posłuży Ci jako warsztat przyszłego eksperymentu, zapamiętaj więc do niego drogę dojścia. Teraz obróć się w lewo i zejdź drabiną na dół, po czym skręć w prawo. Uruchom koła, które w trakcie obracania się powypadają. Umieść je ponownie na swoich miejscach i jeszcze raz uruchom mechanizm, który otworzy pierwsze tajne przejście prowadzące do zamkowego hallu. Na razie nie musisz go badać.

Rzuty okiem po zamku

Przemaszeruj przez hall do dwuskrzydłowych drzwi na przeciwko. Za nimi znajduje się jadalnia. Tutaj spotkasz się poraz kolejny z doktorem. Przy kominku leży wore na różne rzeczy. Nie zapomnij jednak przyjrzeć się dokładnie rzeczom, które zawiera aktualnie. Ze stołu ze srebrnej tacy zabierz niedojedzone udko indyka. Wyjdź przez drzwi koło kominka. Skieruj się na prawo, następnie lewo i przejdź przez drzwi na prawo. Znajdziesz się w pewnego rodzaju kuchni. Czytaj wszystko, co możesz. Znow powinien pojawić się twórca.

Wróć do wielkiego hallu i jednymi ze schodów wejdź na górę. Odszukaj wypalony pokój, gdzie na kominku znajdziesz znak #1 związany z ogniem – pamiętaj, aby zanotować układ planet na nim się znajdujący.

Wyjdź na korytarz i odszukaj jedyne schody prowadzące na wyższe piętro. Będąc ju tam obróć się w prawo, następnie idź do przodu, prawo, lewo i wejdź przez drzwi do obserwatorium. Nowe zapiski czekać będą na twe ożywione oczy. Na razie niczego więcej nie będziesz mógł tu zrobić. Wróć do wielkiego hallu i drzwiami na zewnątrz wyjdź na podwórze.

Skręć w lewo, później przed siebie i w prawo. Lina leżąca na ziemi przyda się później, teraz przyjrzyj się znakowi #4 (odpowiedzialny za wysokość), który znajduje się pod drzewem – zapamiętaj układ planet.

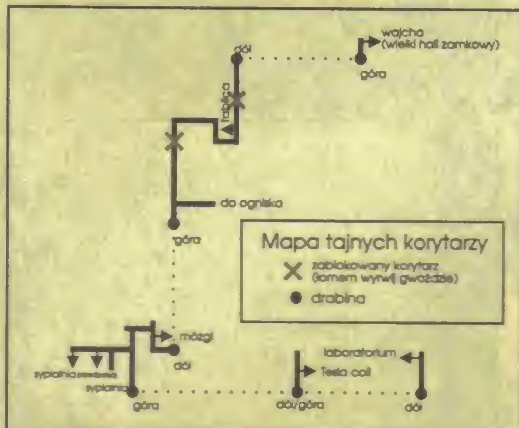
Na lewo, tuż przy zielonej studni, będziesz mógł wspiąć się na mur. Na samej górze czeka na Ciebie wyrzucony wcześniej Lifestone, do którego dotrzesz wybierając lewe drogi. Zejdź na dół i skieruj się dalej, aż do bramy wyjściowej. Obróć się twarzą do zamku i przyrzyj się kolejnemu znakowi #3 (woda) – układ zapamiętany? Teraz wróć do małego pokoiku, gdzie jest wspomniamne eksperymentalne biurko – przez przejście w hallu i po drabinie na górę. Na blacie połóż Lifestone i udko indyka. Po drabinie na góre, a później przez kratę dostaniesz się na balkon Skąd do pokoju z uzwojeniem. Tutaj koło schodów znajdziesz belkę. Obróć się na prawo i zejdź na dół.

W schodach jest dziura, aby ją załatać użyj przytarganej belki i spokojnie zejdź na dół Rozejrzyj się dookoła i po wysłuchaniu właściciela zamku, przejdź do stołu znajdującego się w rogu pokoju. Zabierz ze stołu baterię i wiszące na gwoździu kable. Podłączając do kolejnych przełączników drut ze stołu i uruchamiając wajchy, będziesz mog



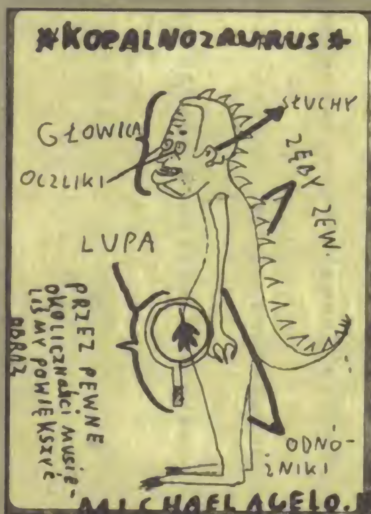


doświadczyć jednej z naprawdę mało szokujących prac pana Frankensteina. Ostatni z przełączników wyłącza zamrażarkę, której lodowa produkcja broni dostępu do drzwi obok stołu. Obróć się i z szuflady stołu na środku komnaty wydobądź klucz. Nim to otworzysz drzwi tutaj się znajdujące. Prawe prowadzą do Twojej sypialnie, gdzie znajduje się tajne przejście przez szafkę. Lewe prowadzą do przedpokoju, w którym znajdziesz kolejne interesujące notki i łom.
Przyjrzyj się pancernym drzwiom. Aby je otworzyć, będziesz musiał ustawić przełączniki licząc od lewej: 1,2,4 w pozycji górnej, 3 i 5 w dolnej. Za drzwiami znajduje się kolejne szokujące laboratorium. Na lewo od wejścia jest szafa z zachowanymi mózgami, a przy ścianie stoi maszyna, której przeznaczenie jest ściśle związane z opisami eksperymentów znajdującymi się w centralnej części komnaty. Maszyną uważnie przesłuchaj wszystkie mózgi, w ten sposób dowiesz się nieco o ostatnich chwilach ich właścicieli. Teraz już możesz wrócić do swojej sypialni, gdzie z utęsknieniem czeka na Ciebie przejście w szafce prowadzące do tajnych korytarzy zamku.



Możesz zgodnie z mapą przetrenować swobodne poruszanie się po korytarzach – później będzie to potrzebne.
Przejdź do laboratorium, gdzie otworzysz przejście za kredensem. Wróć do korytarzy i odszukaj drogę prowadzącą do drugiego tajnego przejścia do wielkiego hallu – po drodze będziesz musiał użyć łomu, aby wyrywać gwoździe z desek.

Pierwszy osobisty eksperyment na zamku
Teraz można już wrócić do pokoiku eksperymentalnego, tam gdzie zostawiłeś udko i Lifestone. Obok nich połóż baterię, a oba kable zamontowane do jej elektrod, podłącz do kryształu. Niestety, położone udko nie zareaguje pozytywnie – eksperyment się nie udał – ze złości wchłoniesz niewdzięczny kawałek mięsa.
Pokrzepiony jedzonkiem zaśniesz, aby obudzić się nad zwymiotowanym posiłkiem, który się rusza – jednak eksperyment się udał. Weź hak i idź na dwór, do drzewa tuż przy drzwiach wejściowych.



Tym rasem to jórz naprawde Pan Emil pszesadził.

To miejsce, kture zresztą pszeczy wszelkim zasadom bezpieczenstwa i chigieny pracy, ókradłam!!!

Obywatele, Rodacy prosze o wsparcie (hoć by moralne) w obronie niezaprzeczalnyh wartoździ tej róbryki.

Przed nami nowe miejsca do zbadania
Z liny i haka złożysz tradycyjny sprzęt poszukiwaczy przygód. Wejdź na drzewo i stąd kręcąc liną dorzuć hak do zamkowego okna. Po linie dotrzesz na górę. Wszystkie notatki leżące na stole są Twoje. Przestaw mały stolik pod drzwi wyjściowe. Jak tylko posuniesz się do przodu, dwa topory spadną na biedny stół. Przyjrzyj się akwarium, spod którego usuń kawałek drewna. W ten sposób akwen wodny przesunie się pod żyrandol. Podejdź do kominka i odwiń linę. Znowu huk, żyrandol spadł na akwarium. Ogień, ogień, pali się! Droga do tajnego przejścia numer 2 jest otwarta.
Podążaj do drzwi wyjściowych. Przed siebie, na lewo, na prawo i przez drzwi na wprost.

Biblioteka
Zbierz wojownicze sprzęty i użyj ich na drabince. Zejdź na dół i rozejrzyj się. Warto czytać znalezione notatki. Teraz idź na zaplecze biblioteki i popatrz na wagę. Weź ciężarek i umieść go na prawej szalce. Ukażą się ukryte drzwi, przejdź przez nie. Wyłącz koło, a otworzysz przejście numer 2. Wróć do biblioteki i wyjdź przez drzwi na wprost. Wyjdziesz nimi na pierwsze piętro zamku.
Teraz przejdź do wielkiego hallu, gdzie złapie Cię Dr. Frankenstein. Zaciągnie Cię do biblioteki i wrzuci do lochu.

Wielka ucieczka
Jak tylko sobie pójdzie, ktoś przez kratę wrzuci klucz. Wyjmij swoją kobiecą, a przez to mniejszą, rękę z kajdan i użyj klucza, aby uwolnić z więzów prawą rękę. Skieruj się w kierunku schodów, gdzie skręcisz w prawo do kraty. Usuń kratę i przejdź przez tajne przejście numer 3. Dotrzesz do komnaty z dwoma wyjściami. Prawe prowadzi do pierwszego poziomu w tajnym przejściu numer 2. Drugie prowadzą do następnego pomieszczenia.
Prawym otworem dojdziesz po drabinie do ogrodu. Lewy poprowadzi Cię do labiryntu. W labiryncie musisz odszukać czaszkę i czarnego żuka. Gdy znajdziesz mięsożerną roślinkę, daj żuka prawej. Podczas gdy prawy będzie z lubością konsumował biednego owada, lewy otworzy swoją paszczę pozwalając Tobie zabrać zardzewiałe nożyce. Teraz już tylko będziesz musiał odnaleźć tajne przejście numer 4 – nożyce mogą się przydać.

Planetarium
Zejdź na dół i pociągnij za lewy lewar. Usłyszysz dźwięk otwieranego przejścia. Dalej przed siebie i po drabinie na górę. Znajdziesz się w planetarium z czterema drzwiami ponumerowanymi od 1 do 4. Podejdź do planetarnej maszyny. W zależności od tego, które drzwi będziesz chciał otworzyć, będziesz musiał otworzyć jedno z małych drzwiczek. Każde z nich kryją numer. Wyższe drzwiczki kryją za soba układy. Jeżeli chciałbyś otworzyć drzwi numer 1, musisz otworzyć małe drzwiczki górne i dolne znajdujące się najbardziej na lewo. Następnie kręcąc kołem ustawiasz układ planet tak, aby odpowiadał temu ze znaku o danym numerze (w tym przypadku znak #1). Gdy już to zrobisz, pociągnij za lewar. Jeżeli wszystko jest w porządku, usłyszysz dźwięk.
Pierwsze drzwi prowadzą do kopalni. Drzwi numer 2 do zawalonego tunelu (na razie). Drzwi trzecie do cuchnącego korytarza, a czwarte do mauzoleum.
Na początek ruszaj do mauzoleum, gdzie znajdziesz ciekawe notatki. Możesz otworzysz także drzwi numer 3, które poprowadzą Cię do labiryntu korytarzy piwniczki z winem. Od wejścia idź w ten sposób: do przodu, do przodu, w prawo, do przodu, w lewo, do przodu, w prawo, do przodu, w lewo, do przodu, do przodu. Dotrzesz do małego pokoiku. Rozejrzyj się uważnie i pociągnij dźwignię, która otwiera stalowe drzwi prowadzące do kopalni. Skieruj się do zwoju. Włącznik ustaw w pozycji ON. Podejdź do prawych schodów i przeszukaj pokój (znowu przeczytaj notatki). Wróć do planetarium, skąd wejdź do kopalni.

Kopalnia
W tym punkcie do kopalni prowadzić będą dwa wejścia. Jedno przez planetarium, drugie przez ogród. Rozpocznij podróż od miejsca niedaleko bramy wyjściowej, tam gdzie znajduje się znak #3. Podejdź do lewego brzegu basenu z wodą. Przestaw gargulca, a z wody wynurzy się piedestał. Wejdź na niego, w ten sposób otworzy się tajne przejście numer 5 (ono także prowadzi do kopalni). Posuwaj się do przodu, aż dojdziesz do ukrytego basenu. Weź sprzęt do nurkowania i pikę, po czym spokojnie uruchom maszynę pompującą powietrze. Obróć się w prawo i zejdź pod wodę. Przeczytaj napis i odszukaj skrzynię. Odwróć się i dźgnij piką kałamarnicę. Drabiną na górę. Wyłącz pompę i wróć do tunelu.

Skręć w prawe przejście prowadzące do kopalni. Ważne jest, aby łazić po całej kopalni, odkrywając w ten sposób wszystkie tajne przejścia. Idź przed siebie, aż dotrzesz do drogi skręcającej w lewo. Wejdź w to przejście i obróć się. Będziesz miał przed sobą trzy drogi. Lewym przyszedłeś. Środkowy poprowadzi Cię do transportera, który należy włączyć. Powinieneś znaleźć jeszcze dwa takie w kopalni i jeden w pokoju obrabiającym wydobytą rudę. Musisz wszystkie uruchomić, aby rozpoczął się pełny proces wydobycia. Obróć się do tyłu i ruszaj przed siebie. Natkniesz się na korytarz prowadzący do koła i drzwi, wrócisz tutaj później. Podążając dalej wcześniej wspomnianym korytarzem dotrzesz do zamkniętych drzwi (są to te z numerem 1 w planetarium). Teraz w prawo i podążaj korytarzem, aż do końca gdzie ukatywnij transporter. Wróć do drzwi numer 1, a później do komnaty z kołem. Po drodze natkniesz się na skrzyżowanie z trzema przejściami. Środkowe prowadzi do kolejnego transportera – tak, należy go włączyć. Lewym dojdziesz do klapy, której, niestety, nie można na razie otworzyć. Prawe jest głównym korytarzem, którym dojdziesz do wcześniej wspomnianego koła. Przestaw koło, tak aby zatrzymać wodę. Łańcuch przymocuj do koła. Znowu włącz koło, a drzwi zostaną wyrwane. Zanim wejdziesz do tunelu włącz przełącznik na prawej ścianie.

Tam, gdzie obrabiają rudę
Dotrzesz do korytarza z torami biegnącymi z lewej strony na prawą. Wybierz lewą odnogę, aż dotrzesz do stalowych drzwi. Pociągnij za dźwignię. Jeżeli nie zadziała, oznaczać to będzie, że przełącznik wejściowy nie został właściwie ustawiony. Kiedy stalowe drzwi staną już otworem, po drabinie wejdź na górę i stań w komnacie obróbki rudy. Rozejrzyj się i przejdź na koniec pomieszczenia, gdzie czeka na włączenie ostatni transporter. Skały powoli zaczną sie przesuwać. Obróć się w prawo i wciśnij czarny klawisz. Podejdź do tablicy kontrolnej i użyj lewego przełącznika, aby uruchomić maszynę kruszącą. Używając czarnego lub czerwonego przycisku będziesz mógł rozdrabniać skały z lewej bądź z prawej strony. Każdą skałę musisz skruszyć dwa razy. Jeżeli cała mszyneria wyłączy się, uruchom ją jeszcze raz. Gdy już wystarczająca ilość skał zostanie przerobiona, usłyszysz dźwięk.
Zejdź na dół po drabinie i idąc wzdłuż torów dotrzesz do panelu kontrolnego znajdującego się po lewej stronie. Dalej tunelem, aż dotrzesz do pierwszego rozgałęzienia. Na lewo znajduje się odlewnia (stalowe drzwi powinny być otwarte, jeżeli przeszedłeś przez drzwi numer 4 w planetarium).
Na drugim rozgałęzieniu użyj lewara, aby skierować tory do lewego przejścia. Wróć do pierwszego rozgałęzienia i przyjrzyj się tablicy kontrolnej. Wciśnij lewy przełącznik, a wagon pełny rudy nadjedzie z prawej strony. Teraz skieruj się do drugiego rozgałęzienia i wejdź w lewe przejście. Dojdziesz do zamkniętych drzwi w suficie. Przymocuj łańcuch do wagonu i wróć do panelu kontrolnego. Przestaw obydwa przełączniki w pozycje góra, a później dół, w ten sposób wyrwiesz wcześniej wspomniane zamknięte drzwi. Ustaw lewy przełącznik w pozycji góra. Wagon wjedzie do odlewni. Idź za nim.

Odlewnia
Przy lewych schodach znajduje się kolejny panel kontrolny. Dwa górne przełączniki kontrolują moc. Szczypce włączasz lewym, a prawym jest włącznikiem prądu.
Na lewo jest przełącznik kontrolujący pionową pozycję szczypiec. Przełącznik od poziomej pozycji znajduje się w środkowej części tablicy. Poniżej znajduje się licznik temperatury (po lewej) i lewar kontrolujący temperaturę (po prawej). Na samym dole tablicy znajduje się przełącznik kontrolujący napięcie (lewy) i woltomierz (prawy).

Włącz szczypce. Przełącznik poziomy przestaw w prawo. Pionowy pociągnij do dołu (ruda zostanie nabrana), a następnie do góry. Poziomy przełącznik przestaw w lewo, a pionowy na dół. Pionowy podnieś do góry. Temperaturę ustaw na maksimum, uzywając lewara. Ustaw napięcie na 80. Włącz prąd. Lewar kontrolujący pionową pozycję szczypiec ustaw na dół, a później do góry. Poziomym lewarem przesuń szczypce w prawo. Przejdź do panelu kontrolnego w kopalni. Oba przełączniki ustaw w pozycjach dół, aby wagon przejechał w prawo. Pociągnij lewy lewar, zmieniając w ten sposób kierunek przejazdu na drugim rozgałęzieniu. Tearaz oba przełączniki w górę, po czym lewy w dół. Wagon pojedzie w kierunku pokoju z drzwiami w suficie.

Mieszalnia
Podążaj za wagonem. Drzwi w suficie są otwarte. Wejdź po drabinie. Podejdź do panelu kontrolnego. Jeżeli przełączniki na tej tablicy nie będą działać, wróć do odlewni i pociągnij przełącznik na początku uzwojenia.
Włącznik prądu jest w lewym górnym rogu. Przełącznij kontrolujący szczypce znajdują się w prawym górnym rogu. Szczypce formujące kryształ są w prawym dolnym rogu. Na środku jest woltomierz. Na prawo jest przełącznik obrotów.
Ustaw przełącznik szczypiec skrajnie na prawo. Następnie przestaw do końca na lewo. Podejdź do aparatury mieszającej. Przestaw koło na nalewanie H_2O (zwykła woda). Prawe koło ustaw na nalewanie HNO_3 (kwas azotowy). Pociągnij przełącznik, aby rozpocząć proces mieszania. Pociągnij przełącznik na dole, aby wypełnić pojemnik. Wróć do panelu kontrolnego. Przestaw szczypce na lewo, a później na dół. Pociągnij na dół szczypce formujące kryształ. Włącz prąd. Ustaw napięcie na 80 woltów. Uruchom przełącznikiem obrotów mieszadło. Stworzyłeś gigantyczny Lifestone!
Używając przełącznika sterującego szczypcami przenieś kryształ na platformę. Wciśnij jeden z guzików na lewo, w ten sposób wysyłając platformę z kryształem na górę.

Spotkanie z Dr. Frankensteinem
Porozmawiaj ze swoim twórcą. Wejdź na pierwsze piętro wieży. Przejdź przez przedpokój i wejdź do laboratorium z mózgami. Tutaj koniecznie nagraj grę na dysk – nadchodzi gorąca akcja. Otwórz drzwi na lewo. Wejdź do pokoju i rozejrzyj się po nim. Na prawo znajdują się drzwi, ale jeszcze ich nie otwieraj. Podejdź do doktora i rozpocznie się dyskusja. Kiedy się zakończy, spojrzyj do klatek. Obróć się w lewo i podejdź do stołu. Z szuflady wydobądź zapiski – tak, przeczytaj. Obróć się w lewo, a szalony naukowiec znowu przemówi. Znowu zapisz grę na dysk i skieruj się do pozostałych drzwi. Dr. Frankenstein wyciągnie „gnata", aby Cię zabić. Odwróć się do tyłu i przejdź przez drzwi najszybciej jak to tylko możliwe. Na zewnątrz będziesz bezpieczny.

Spotkanie z gorylami i wyścig o życie
Wyjdziesz niedaleko drzwi prowadzących na dwór. Znowu zapisz grę. Obróć się w kierunku zamku. Jeden z goryli przywita Cię karabinem. Następny będzie po lewej stronie, tak więc obróć się w prawo i w nogi. Będziesz wiedział gdzie podążać, gdyż zawsze, gdy wybierzesz niewłaściwy kierunek, stanie przed Tobą jeden z goryli. Lewymi schodami wbiegnij na górę. Teraz do przodu, skręć w lewo i dalej przed siebie, aż do otwrtych drzwi. Zatrzasną się za Tobą. Obróć się w prawo, aby spojrzeć w lustro.
Zrób to szybko, gdyż łagasy doktora zaraz wyłamią drzwi. W lustrze pojawi się dziewczynka. Podążaj za nią to ukrytej jaskini, gdzie będziesz bezpieczny. Dziewczynka Sara kilka razy będzie z Tobą rozmawiać. Weź filiżankę wody i wypij ją. Poprosi Cię o butelkę z górnej półki, tak więc pchnij jedną z beczek i użyj drewnianego widelca, aby dostać butelkę. Znowu będą rozmowy, aż pojawi się ręka. Kamieniem ją przegonisz. Sara nie będzie chciała się spotkać z doktorem. Będziesz musiał ruszyć do mauzoleum (drzwi numer 4 w planetarium). W szufladzie znajdziesz kilka interesujących zapisków. Znowu dojdzie do rozmów. Trzęsienie ziemi zasypie wszystkie korytarze z wyjątkiem drzwi numer 2. Podążaj za Sarą do tego tunelu. Dojdziesz do jaskini z drabiną prowadzącą na górę. Możesz w tym miejscu nagrać grę, gdyż podczas wchodzenia po drabinie potwór będzie chciał Cię złapać. Właściwą drogą jest: góra, góra, lewą drabiną na górę, lewą drabiną na górę, prawą drabiną na górę, lewą drabiną na górę, góra, góra i góra. Podaj rękę Sarze, aby uratować ją od potwora. Znajdziesz się ponownie w ogrodzie.

Obserwatorium
Idź do ukrytego basenu przez przejście numer 5. Rozejrzyj się uważnie, a odszukasz notkę. Odwróć się, a ujrzysz bombę. Teraz idź do obserwatorium na trzecim piętrze zamku. Podejdź do Dr. Frankensteina. Dojdzie do rozmowy pomiędzy Sarą i nim. Połaź trochę wokół, aby rozpocząć kolejne wypowiedzi. Następnie doktor wyjdzie z pokoju zamykając Ciebie i Sarę. Pogadaj z dziewczynką. Spojrzyj w lunetę, aby zobaczyć jak goryle zmuszają Twoją córeczkę Gabrielle do pójścia z nimi do ukrytego basenu. Podejdź do drzwi i pchnij stół pod kratę. Otwórz szufladę i wydobądź z niej klucz. Nim otworzysz mechanizm zamykający kratę. Klucz spadnie w kratę w podłodze. Odsuń stół i weź leżący obok lunety magnes w kształcie podkowy. Użyj go na kracie w podłodze, w ten sposób odzyskując klucz. Jeszcze raz przysuń stół i ponownie otwórz kratę. Sara wyczołga się przez otwór i otworzy drzwi do obserwatorium. Niestety zostanie zamordowana. Szybko ruszaj do ukrytego basenu. Na podłodze znajdziesz ciało swojej córki Gabrielle zabitej wybuchem bomby. Weź ją ze sobą i ruszaj na trzecie piętro wieży do laboratorium.

Zakończenie
Umieść Gabrielle na stole. Podejdź do platformy i weź Lifestone. Umieść go w aparaturze ponad stołem. Wejdź po drabinie i spójrz na licznik. Odczekaj, aż licznik wskaże wartość pomiędzy 10 i 20 i dopiero wtedy rozwiń linę, aby latawiec mógł poszybować. Zejdź na dół do zwoju Tesla Coil (drugie piętro wieży). Przełącznik ustaw w pozycji góra. Wróć do panelu kontrolnego na trzecim piętrze. Ustaw dwa przełączniki na górę i pociągnij lewy lewar (stół podniesiony zostanie do góry). Włącz trzy lewe przełączniki i zobacz rezultaty.

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszaw

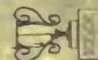
Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



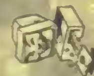
LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:



HITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



SHITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Lekcja Chińczyka nr 1

Znowu w tym miejscu trzeba było coś napisać. Jak tak dalej pójdzie zdecydujemy się na krzyżówkę lub skrócony kurs gry w Chińczyka. A w zasadzie dlaczegoby nie zacząć tego od zaraz? No właśnie dlaczego? W porządku zaczynamy mało oficjalny kurs gry w Chińczyka. Na pierwszych zajęciach proponujemy przygotować potrzebne przybory: planszę do gry, kostkę, conajmniej jeden komplet pionków, herbatę, szarlotkę i mnóstwo wolnego czasu. Wbrew pozorom nie jest to prosta gra. Są tacy, którzy naśmiewają się z grających chińczyko-manów, pukając się w czoło i mówiąc: przecież to nie rozwija! Niestety takich dyletantów należy unikać i tylko czasami zapłakać nad nimi rzewnie. W całej prostocie Chińczyka zawarta jest kwintesencja Wszechświata, pionki są metaforą naszych zywotów ludzkich, a plansza przedstawia cykl życia. Na jedynkę lub szóstkę wychodzimy - narodziny. Później w zależności od wyrzuconej liczby oczek na kostce posuwamy się do przodu, tak jak w życiu dążąc nieraz na złamanie karku przed siebie. Aby na koniec osiągnąć kres naszej podróży, czyli Transcendencję. Niektórzy w trakcie podróży życiowej będą mieli szczęście i szybko przemierzą dzielący ich odcinek drogi ku celowi, analogicznie w grze wyrzucając szóstkę, na której powtarzamy rzut. Na dzisiaj wystarczy. Do przeczytania!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 03/96

IMIE I NAZWISKO:...

ADRES:...

....

KOD:.......... MIASTO:...

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

ODPOWIEDŹ NA KONKURS
WING COMMANDER IV

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Odpowiedzi prosimy przesyłać do dnia 20.04.1996 roku

GENDER WARS

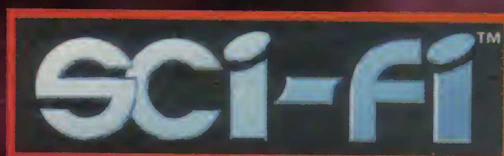
DMG donosi - WOJNA PŁCI rozpoczęta !...

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany. Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu. Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego". Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw. Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna

Wyzwanie jest proste:
Meżczyźni vs. Kobiety lub Kobiety vs. Meżczyźni zależnie jak na to patrzeć, lub co ważniejsze jak chcesz w to grać i wygrać.

Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14





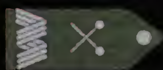
KUPON RABATOWY przy zakupie gry uprawnia do **10%** rabatu w sklepie przy UL. GRZYGOWSKIEJ 39 w WARSZAWIE

KUPUJĄC GRĘ BIERZESZ TAKŻE UDZIAŁ W KONKURSIE ZAJŻYJ DO INSTRUKCJI I ZAGŁOSUJ.

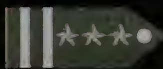
Jest taktycznie

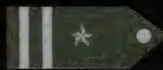
Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

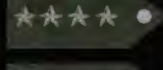
Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika

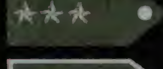

takie gry się nie zdarzają 96-100 %


absolutna rewelacja 91-95%


wspaniała 86-90%

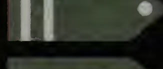

bardzo dobra 81-85%

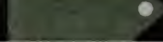

dobra 71-80%


niezła 61-70%


przeciętna 51-60%

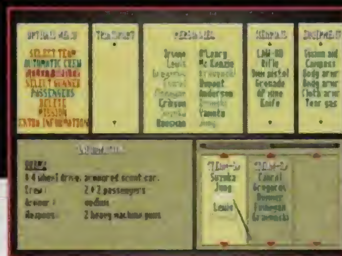

kiepska 41-50%


tragiczna 21-40%


aaaaaaaaaa! 1-20%

RED GHOST







Zwinne palce i celność to przymioty zwykle nieprzydatne w grach strategicznych. „Red Ghost" nawiązuje jednak do tradycji „Campaign". Można w nim nie tylko dowodzić oddziałami, ale także zasiąść za sterami wozu opancerzonego czy śmigłowca.

W grze zostajesz dowódcą STAG (Special Tactical Action Group) zorganizowanej przez mocarstwa do walki z organizacją REDGHOST. W trakcie kolejnych misji mamy za zadanie m.in. jedne budynki zdobywać, inne niszczyć, odbijać zakładników, ale przede wszystkim zdobywać broń. Mimo że mocarstwa finansują organizację, większość broni należy zdobyć podczas akcji. Przyda się w kolejnych.

Misje składają się z dwóch faz: planowania i realizacji. Jak to w życiu bywa obie fazy nigdy nie chcą do siebie pasować. A szkoda. Planowanie misji odbywa się bowiem z pruską precyzją. Możemy wydawać rozkazy złożone (np. zaatakuj i idź naprzód, zniszcz bydynek i broń się), zdefiniować warunki otwarcia ognia (np. strzelaj, jeśli zobaczysz wroga) czy nawet wydawać rozkazy warunkowe (np. jeśli grupa druga osiągnie obiekt x, atakuj obiekt y). Do realizacji zadania dobieramy jednego z kilkunastu agentów, z których każdy ma niepowtarzalne cechy i własną biografię (można się z nią zapoznać).

Ponieważ w momencie lądowania w miejscu akcji wszystko przebiega dokładnie odwrotnie, niż to założyliśmy, możemy wykazać się zdolnościami dowódczymi kierując poczynaniami poszczególnych członków zespołu. Wydajemy wtedy proste komendy typu „zajmij budynej", czy „zniszcz transporter przeciwnika".

Wszystkim, którzy mają wstręt do wydawania rozkazów autorzy przygotowali ułatwienie umożliwiając sterowanie dowodzonymi jednostkami i niszczenie siły żywej przeciwnika bezpośrednio na polu bitwy. Przyznam, że mnie ta część nie przypadła do gustu i to nie ze względu na jej wykonanie (to ujdzie), ale dynamikę akcji – jest szybka, przeciwników zazwyczaj mnóstwo, a ja, mówiąc szczerze, kiepsko czuję się w grach doomopodobnych bez GOD MODE.

„Redghost" nie jest moim zdaniem grą zwalającą z nóg (pierwszy znak to kursor systematycznie zdążający ku górze zaraz po uruchomieniu), ale ma co najmniej 2 zalety, o których należy wspomnieć: jako jedna z niewielu gier strategicznych pokazuje, że teoria kończy się dokładnie tam, gdzie się zaczyna praktyka oraz udowadnia, że ludzie na drzewach nie rosną (jak kogoś zabiją, to na amen; na wyzdrowienie rannych także trzeba czekać). Czysta żywa prawda.

Sir Haszak

Producent: Empire Interactive
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: MarkSoft
Cena: 109,80 zł
Komputery, na których chadza: 486 DX, 8 MB, CD-ROM 2x

Romance of the Three Kingdoms 4

Akcja gry, której tytuł wzięto z klasycznego dzieła chińskiego, toczy się na przełomie II i III wieku w Chinach u schyłku panowania Późniejszej Dynastii Han i na początku okresu Trzech Królestw (powstały w 221 roku), na które rozpadł się kraj po obaleniu dynastii przez Ts'ao Pi (wg gry Cao Pi). Czasy to niespokojne. Z jednej strony szaleje jeszcze antycesarskie powstanie Żółtych Turbanów, wszechmocni dotąd na dworze eunuchowie zostają wycięci przez żołnierzy zbulwersowanych zamordowaniem ich sławnego dowódcy, z drugiej casarz nie ma już władzy, którą od pogromu eunuchów w 189 roku w jego imieniu sprawuje poeta Ts'ao Ts'ao (Cao Cao). Chaos i anarchia.

Nic lepszego nie mogło się oczywiście przytrafić twórcom gry niż taki galimatias. Wykorzystali go tworząc 9 scenariuszy (6 historycznych, 3 prawdopodobne), w których stajemy się przywódcami większych lub mniejszych części kraju z zadaniem zjednoczenia go.

Kierowanie grą, podzieloną na tury, jest charakterystyczne dla Koei, producenta całej serii gier czerpiących głównie z historii Azji. Władca prowincji ma za zadanie dbać o pomyślność ekonomiczną zarządzanego regionu, co pozwala mu utrzymać w ryzach mieszkającą tam ludność i zwerbować, wyposażyć i wyszkolić armię broniącą jego włości przed agresywnymi sąsiadami. Prócz działań ekonomicznych prowadzimy również akcje militarne (oddzielny ekran, gdzie rozgrywane są bitwy) oraz rozbudowane operacje dyplomatyczno-wywiadowcze (zwiad, rozpuszczanie plotek, inicjowanie rewolt, prowadzenie rozmów dyplomatycznych mających na celu nawiązanie przymierza z sąsiednim władcą lub zastraszenie go).

O wszystkim decydują jednak ludzie. Ty jako władca musisz skupić wokół siebie oficerów o określonych zdolnościach i cechach osobowości. Każdy z oficerów występujących w grze opisany został przez kilkanaście współczynników (np. ambicje, zdolność podporządkowania się, oczekiwana długość życia) i kilkadziesiąt umiejętności (np. rekrutowanie żołnierzy, rozpuszczanie plotek, dowodzenie jeźdźcami), które umiejętnie wykorzystywane pozwolą skutecznie prowadzić politykę w czasie wojny i pokoju.

Przyznam, że mimo dość powolnie rozgrywającej się akcji z przyjemnością wziąłem udział w egzotycznej misji jednoczenia Chin, wymagającej nie lada intryg i sprawnego zarządzania gospodarką. Rzadko bowiem można spotkać tak szeroki wachlarz zachowań kierowanych przez gracza postaci jak w „Romance of the Three Kingdoms 4".

Sir Haszak

Producent: Koei
Rok wydania: 1995
Komputery, na których chadza: 486, 4 MB RAM, Windows 3.1







1 Red Ghost


2 Romance...


3 Civnet


„Civilization" Sida Meiera zaskoczyła nas tylko po raz pierwszy. Ani przeniesienie pomysłu pod Windows, ani odmiana fantasy pt. „Master of Magic", ani „Colonization", ani nawet przygotowywana właśnie „Civilization 2" nie były i nie będą (chyba) w stanie pobić pierwszej części pod względem świeżości. Jednak w oczekiwaniu na drugie wcielenie „Cywilizacji" Sid Meier, najwyraźniej nie przejęty oswojeniem się z pomysłem (skądinąd świetnym), stworzył produkt skierowany do miłośników gry grupowej, czyli wersję sieciową klasyki. Jak wiadomo, komputer głupi jest i już (zwłaszcza w „Civilization"), więc o wiele przyjemniej pokonać cywilizację kolegi niż ćwierćinteligenta-komputera.

Zanim jednak zacznę o możliwościach sieciowych (właściwie powinien to zrobić Borek, ponieważ to on wydał w tym numerze miniksiążkę o grach po drucie) opiszę pokrótce co się zmieniło w samym programie, bo niewielkie zmiany jednak wprowadzono.

Stara idea w prawie starej formie

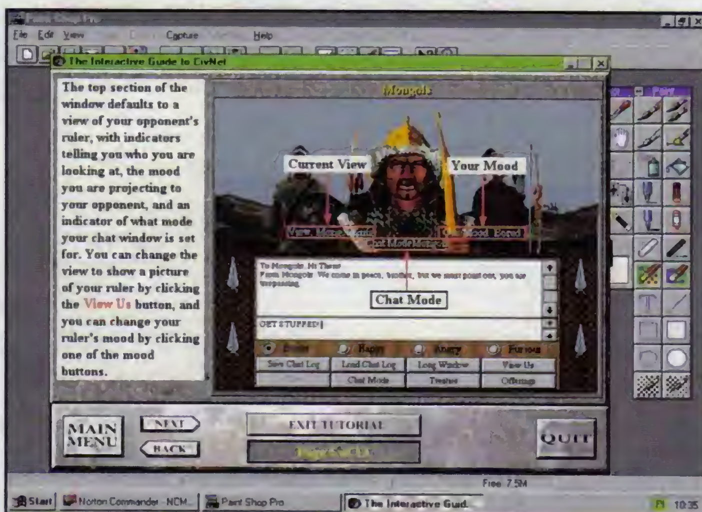
Z pewnością nie zmieniło się nic w założeniach: zaczynamy od 4000 p.n.e. mając do dyspozycji osadników, którzy właśnie zeszli z drzewa (może trochę przesadzam) i budując cywilizację, która w końcu powinna wysłać ekspedycję na Alfa Centauri nie dając się po drodze zniszczyć innym ludom zamieszkującym ziemię.

Pierwszą zauważalną zmianą jest wydanie gry pod Windows 95 (no dobrze, na Windows 3.1 też istnieje, ale ja oglądałem grę przez zeszłoroczne okienka). Zniesmaczy to z pewnością wielu miłośników „Cywilizacji", z natury nie wymagającej mocnego sprzętu, ale są dwa wyjścia: albo godzimy się z rzeczywistością i przejmujemy ją taką, jaka jest, albo nie godzimy się i zmieniamy nasze stałe miejsce pobytu na dom bez klamek. Sorry.

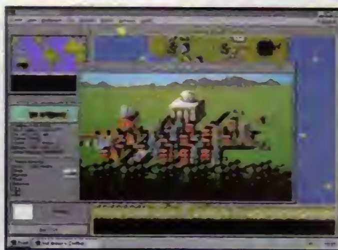
Z tego przeniesienia wynika kilka nowinek technicznych, z których jedną jest chociażby możliwość przesuwania mapy w tle przy otwartym oknie miasta. Można także nie męczyć się z wyszukiwaniem miast (elegancki wybór z menu głównego), czy wyszukaniem drogi do pożądanego wynalazku. Po jego wskazaniu doradca laboratoryjny pokaże, co mamy po kolei wynaleźć i podczas każdego zlecenia prac badawczych będzie nas instruował, który z wynalazków powinniśmy opracować, by zbliżyć się do upragnionego celu.

Jedno, kosmetyczne zresztą, ulepszenie fabuły to opcja wyboru własnego ludu (a nie po raz kolejny Greków, Niemców czy Amerykanów), nadania mu nazwy i zdefiniowania wizerunku jego króla (czyli siebie), co może, ale nie musi poprawić samopoczucie gracza.

Do właściwego programu dodano jeszcze dwa podprogramy: przewodnik po grze uczący jak się po niej poruszać, budować miasta i nimi zarządzać, atakować oddziały przeciwnika, skonstruowany na zasadzie krótkich lekcji poglądowych oraz edytor map, dzięki któremu można stworzyć swój niepowtarzalny świat.



Civnet



Kable, kable, kable

Pisanie o tak przyziemnych, technicznych rzeczach w recenzji gry strategicznej może budzić zdziwienie (w sumie o grach sieciowych jest pokaźny artykuł kawałek dalej), ale należy sobie zdać sprawę, że jedyną prawdziwą nowością „Civnetu" jest właśnie możliwość gry w więcej niż jedną osobę. Nieprzyjrzenie się więc tej części byłoby spostponowaniem twórcy gry, a darzę go sporą atencją.

Warto o tej części gry napisać tym bardziej, że w dziedzinie wykorzystania sieci stanowi on szok niemal tak duży, jak ukazanie się pierwszej „Cywilizacji". Uwzględniono chyba wszystkie możliwe rodzaje połączeń komputerów i graczy!

Zacznijmy od rzeczy prostych, czyli gry na jednym komputerze. Jeśli do gry mamy chętną więcej niż jedną osobę (maksymalnie 7), powinniśmy skorzystać z nieco niewygodnego, ale jedynie słusznego w tej sytuacji trybu Hot Seat, czyli jeden wydaje rozkazy, reszta się nudzi (bądź prowadzi działania biologiczno-wywiadowcze zapuszczając żurawia).

Jeśli mamy więcej niż jeden komputer, otwierają się przed nami całkiem nowe możliwości. Przede wszystkim typowa gra sieciowa dopuszczająca udział 7 osób. Mimo tego, że „Civnet" jest grą turową, w sieci gracze mogą ruszać się własnymi oddziałami w tym samym czasie. Gra w kilka osób przede wszystkim zwiększa możliwości dyplomatyczne (wymiana not „dyplomatycznych", zawieranie przymierzy, wymiana wynalazków itp.); komputer zazwyczaj jest w tej dziedzinie monotematyczny. Podobnym rodzajem gry, nie wymagającym sieci, a udostępniającym te same opcje, to połączenie graczy przez BBS i skorzystanie z Game Connection Protocol. Jeśli nie mamy pod ręką BBS-u, możemy połączyć modemami 2 komputery. Również dwa komputery łączymy mając połączenie z Internetem (trzeba znać adres osoby, z którą chcemy grać). Ostatnia opcja to Total Entertainment Network, usługa on-line, której jeszcze w wersji gry przez nas posiadanej nie ma (Microprose wypuści specjalną dyskietkę). Będą z niej mogli korzystać tylko Ci, którzy oddzielnie wykupią tę usługę. Sporo tego!

Dlaczego się nie mogłem oderwać?

Gra nic nie straciła ze swego pierwotnego uroku (mimo, że chodzi dużo wolniej od wersji DOS). Jak tylko dopadłem gry, zniknąłem z grona aktywnych członków redakcji niemal na cały tydzień. Jedyne, co mi przeszkadzało, to naiwność komputera w rozmowach dyplomatycznych. Mogłem 100 razy złamać rozejm i podczas 101 rozmów o przerwaniu wojny komputer godził się na pokój.



Przede wszystkim pochwała należy się programistom za uwzględnienie wszystkich chyba dostępnych rodzajów połączeń między komputerami i uczynienie z gry podzielonej na tury produktu ciekawego dla strategów przedkładających grę twarzą w twarz nad grę twarzą w ekran.

Sir Haszak

Producent: Microprose
Rok wydania: 1995
Komputery, na których chadza: 486, CD-ROM, 8 MB RAM, Windows 3.1 lub Windows '95

Jest taktycznie

Warhammer:

„Warhammer – Shadow of the Horned Rat" jest pierwszą grą komputerową, której akcję osadzono w realiach Starego Świata. Kontynent ów jest znany polskim graczom z rodzimej edycji gry fabularnej, noszącej tytuł „Warhammer Fantasy Roleplay". Opisywana gra nie jest jednak przeniesieniem na ekran monitora przygód grupy śmiałków, tak jak ma to miejsce w licznych komputerowych produktach, opatrzonych logiem Advanced Dungeons & Dragons. „Cień Rogatego Szczura" to gra taktyczna, polegająca na rozgrywaniu ciągu bitew, powiązanych ze sobą fabułą. A cóż to ma wspólnego z WFRP, mógłby ktoś zapytać. Wspólne jest jedynie miejsce akcji. Komputerowa gra jest bowiem oparta na założeniach tzw. gry bitewnej, noszącej zresztą nazwę „Warhammer".

Świat

Tysiące lat temu świat, w którym dzieje się akcja „Shadow of the Horned Rat", dotknęła wielka katastrofa. Zapadły się umieszczone na biegunach planety gigantyczne bramy, prowadzące w międzygwiezdną przestrzeń. Używali ich Slannowie, kosmiczna rasa, odpowiedzialna za rozwój życia na całej planecie. Jej zdegenerowani potomkowie żyją do dziś dnia, ale są jedynie nikłym cieniem dawnej potęgi swych przodków. Załamanie się międzywymiarowych przejść spowodowało przeniknięcie do materialnego świata esencji czystej magii – Chaosu – który w tej postaci znany jest jako spaczeń. W tej formie jest śmiertelnie niebezpieczny, wywołuje mutacje, szaleństwo i śmierć. Wraz z przeniknięciem do materialnego świata czystej magii, zjawiły się w nim przerażające byty, znane jako bogowie Chaosu. Do życia powołały je nieświadome pragnienia i myśli milionów istot rozumnych. Potęgi Chaosu mają swe domeny w miejscach, gdzie spoczywają resztki bram. Terytoria te są znane jako Królestwa Chaosu i stanowią bazę wypadową dla licznych armii demonicznych najeźdźców, ogniem i magią łupiących północne granice Starego Świata.

Działanie spaczenia wywołało liczne mutacje. Część dotknęła ludzi, w czego wyniku powstali zwierzoludzie i mutanci, inne wywołały zmiany w zwierzętach i przyczyniły się do zaistnienia fantastycznych bestii – mantikor, gryfów i im podobnych. Najgroźniejsza mutacja przydarzyła się jednak szczurom. W niedługim czasie, wskutek działania spaczenia, powstała nowa inteligentna rasa – skaveni, budzący grozę szczuroludzie. Wrogowie wszystkich innych mieszkańców Starego Świata – największego kontynentu planety. Bezustannie planują sprowadzenie na świat swego potężnego boga – Rogatego Szczura. Jak się nietrudno domyśleć, skaveni odegrają w „Shadow of the Horned Rat" niepoślednią rolę... Ludy Starego Świata muszą stawiać czoła dwóm wielkim niebezpieczeństwom. Pierwszym z nich są opisane wyżej siły Chaosu, demony i ich śmiertelni wyznawcy, którzy zaprzedali swe dusze bogom zła. Drugie niebezpieczeństwo grozi ze strony goblinoidów – orków, goblinów i pomniejszego, zielonego pomiotu. Zajmują oni ziemie położone na południe i wschód od Starego Świata, a ich najazdy i rajdy są poważnym zagrożeniem dla mieszkańców całego kontynentu. W „Cieniu Rogatego Szczura" gracz stawia czoła armiom właśnie orków i skavenów.

Gra

Gracz wciela się w dowódcę niewielkiej formacji najemników. Jego zadaniem jest zbicie fortuny i zarobienie takiej ilości pieniędzy, by wystarczyło ich na spokojną starość. Ale przeżycie wcale nie jest łatwe.

Na początku mamy do swojej dyspozycji jedynie dwa oddziały: kawalerię i piechotę. Pierwszym zadaniem, jakie otrzymujemy do wykonania, jest obrona wioski przed napadem bandy goblinów. Praca nie jest specjalnie trudna, po krótkiej walce niszczymy uciekające zielone gobbosy. Tak naprawdę zadaniem pierwszego scenariusza jest nauczenie gracza sposobu, w jaki funkcjonuje gra. Muszę przyznać, że początkowo straszliwie irytował mnie przyjęty system wydawania rozkazów, choć po kilku godzinach przestało to być męczące – być może po prostu się przyzwyczaiłem.

Po zakończeniu bitwy kilka kolejnych plansz poinformuje nas o jej wyniku, o poniesionych przez nas i przez nieprzyjaciela stratach, o zdobytym doświadczeniu i o ewentualnych znaleziskach – podczas niektórych bitew można znaleźć przedmioty magiczne. Są one bardzo cenne i zazwyczaj znacznie ułatwiają walkę, ale o tym napiszę nieco później. Ekran gry podzielony jest na trzy główne części. Pierwsza – największa – to okno w których widzimy pole bitwy z lotu ptaka. Wszystkie oddziały i szczegóły terenu zostały przedstawione w trzech wymiarach. Drugim okienkiem jest mapa pola boju lub jego fragmentu, z zaznaczonymi na niej sztandarami oddziałów, podającymi ich położenie, kierunek ruchu i stan (walczy, porusza się, ucieka). Ostatnią i chyba najważniejszą częścią jest ekran, dzięki któremu możemy wydawać swoim oddziałom rozkazy, kontrolować ich ruch, walkę itp. Tu również wydajemy polecenia swoim czarodziejom (o ile ich mamy) i korzystamy z przedmiotów magicznych. Wspomniałem już wcześniej, że irytował mnie sposób kierowania swymi wojskami. Przyjęty system opiera się na klikaniu w ikony, symbolizujące poszczególne czynności, takie jak rozwijanie szyku, wydanie rozkazu szarży, zwrotów itd. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że w ferworze walki zdarzało się, że zamiast rozkazu ataku, udawało mi się wydać rozkaz ucieczki, która zazwyczaj kończy się wycięciem oddziału uciekającego. Nieco wcześniej napisałem o przedmiotach magicznych. Na początku gry dowódca oddziału kawalerii posiada miecz, z którego może rzucać kule ogniste (oj przydaje się, przydaje...), a dowodzący piechotą sierżant eliksir, podnoszący na czas jednej bitwy siłę (dzięki czemu może on łatwiej zranić wroga). Napoju starcza jednak jedynie na jedną bitwę, więc dobrze jest go zachować na naprawdę trudny bój. Kolejne przedmioty magiczne można znaleźć w czasie niektórych bitew. Są one widoczne jako niewielki, błyszczące gwiazdki i zazwyczaj leżą w pobliżu ruin lub zarośli. Przed rozpoczęciem bitwy dobrze jest obejrzeć całe pole boju, by odnaleźć ewentualne artefakty. Już w pierwszym scenariuszu możemy natknąć się na magiczny miecz.

Innym, wielokrotnie decydującym o wyniku boju czynnikiem, są czarodzieje. Pierwszego dos-

1 Warhammer: Shadow ofthe Horned Rat

taniemy dość szybko. Choć z początku Allor (tak się nazywa) nie ma zbyt dobrych czarów, warto go intensywnie wykorzystywać, gdyż po zebraniu 1000 punktów doświadczenia otrzyma kolejny czar. Najlepszym zaklęciem z jego repertuaru jest Flock of Doom. Jeśli nasz magik ma go w swej księdze zaklęć, tym czarem możemy wygrać większość bitew. Opisy artefaktów, zaklęć i napotkanych przeciwników znajdują się w książkach leżących na stole, za którym siedzi Dietrich, nasz księgowy.

Fabuła

Przez kilka początkowych scenariuszy dzieje się raczej mało. Atakują nas orki i gobliny, my atakujemy ich, ochraniamy kupiecki konwój (w jego trakcie przyłącza się do nas oddział kuszników). Jednym słowem prowadzimy normalne życie najemnika. Ale co jakiś czas pojawiają się obrazki, wprowadzające nas w fabułę gry. Widzimy zatem skaveńskiego Szarego Proroka (to taki czarodziej) Thanquola, który przygotowuje magiczny topór. Sączy w niego esencję zła, używając do tego celu spaczenia. Zaklętą broń przekazuje orkowemu watażce – Urgutowi, który ma siać śmierć i zniszczenie na południowych rubieżach Imperium – największego państwa Starego Świata.

Po rozegraniu kilku początkowych scenariuszy zostajemy wynajęci do zabicia pewnego ludzkiego renegata, kontaktującego się ze skavenami. Po wykonaniu zadania zostajemy wciągnięci w wir wydarzeń. Miasto, którego władcą był nasz pracodawca zostało spalone, jego rodzina porwana. Ścigamy orków, bierzemy udział w odbijaniu jeńców, ochraniamy wioski przed napadami zielonoskórych łupieżców. A to dopiero początek. W górach gromadzi się armia orków i goblinów, która atakuje krasnoludzkie, górskie twierdze.W tym momencie poznajemy Ilmarina – elfiego doradcę naszego dotychczasowego pryncypała. Przekazuje on nam szczegóły kolejnych misji, a wkrótce dowiadujemy się, że tak naprawdę nosi imię Ceridan i ukrywa się przed skavenami. Jest bardzo tajemniczy i nie chce z początku zbyt wiele mówić o swojej misji. Wszystko rozpoczyna się na dobre, gdy udamy się na odsiecz Zhufbarowi – niezdobytej, krasnoludzkiej twierdzy. Nie będę zdradzał wszystkich szczegółów, powiem tylko, że dużą rolę odgrywa kryształ, który tak zawzięcie studiuje zamordowany we wstępie do gry czarodziej.

Kilka rad

Po pierwsze, warto jest kupić oryginalną grę, a nie posługiwać się wersją piracką. Pomijając kwestie prawne, instrukcja do gry jest naprawdę przydatna. Podręcznik jest opracowany rzetelnie i osobom, które nie grały w stołową wersję „Warhammera", umożliwi zrozumienie niektórych zasad, przeniesionych na komputer, które nie są widoczne w sposób bezpośredni, a niejednokrotnie decydują o wygranej.

Po drugie, należy rozsądnie używać swoich oddziałów. Nie ma sensu wykorzystywać wszystkich sił przeciwko niewielkiej armii przeciwnika, gdyż zapłacimy swoim ludziom więcej, niż otrzymamy pieniędzy za wykonanie misji. Dobrze jest przyjąć zasadę, że większość bitew powinna nam przynosić zysk. Zdarzają się bitwy, w których jedynym zyskiem jest honor, ale niech was to nie zraża – zazwyczaj można w ich trakcie znaleźć jakiś magiczny przedmiot. Po trzecie, kolejność wykonywania misji powinna z grubsza wyglądać następująco. Najpierw walki w pobliżu Wissenheim, potem obrona okolicy przed najazdem orków i goblinów, później podróż do Zhufbaru, walki w krasnoludzkiej twierdzy, marsz do Nuln, podróż do Loren i w końcu finałowa bitwa w Athel Mataya. Możliwe jest rozgrywanie bitew w innej kolejności, ale wówczas może się nagle okazać, że pomimo pasma wygranych bojów, nasza armia jest był mała, by dać sobie radę z kolejnym zadaniem. Wówczas nie pozostaje nic innego, jak rozpoczęcie całej kampanii od nowa.

Ocena

Grając w komputerowego „Warhammera" miałem początkowo dziwne wrażenie, że grze czegoś brakuje. Nie dostrzegałem w niej tej wspaniałej atmosfery mrocznej grozy i tajemnicy, strachu i zagrożenia, znanych mi z normalnych gier firmy Games Workshop. Prawdę mówiąc, byłem rozczarowany „Shadow of the Horned Rat". Odradziłem ją nawet paru znajomym. Po kilku dniach przekonałem się jednak, że moje początkowe biadolenia nie do końca były słuszne. Okazało się, że fabuła gry wciągnęła mnie do tego stopnia, że z niecierpliwością oczekiwałem na kolejne wstawki fabularne, posuwające ją do przodu. Ostatecznie uważam, że gra jest dobra, a dla miłośników bitewnego, makietowego „Warhammera" nawet bardzo dobra. Choć można mieć zastrzeżenia do grafiki, to ogólnie prezentuje się ona bardzo przyzwoicie. Muzyka nie przeszkadza w czasie rozgrywki, a większość efektów dźwiękowych została opracowana znakomicie. Również kilka efektów graficznych wygląda wspaniale – leciutkie przysiadanie koni, spinanych przed szarżą, widok płonących przeciwników, czy obrazki, łączące poszczególne bitwy są bardzo przyjemne dla oka.

Niestety, mam przykre wrażenie, że gra będzie jednak zdecydowanie bardziej interesująca dla osób znających jej pierwowzór makietowy, a przynajmniej grę role playing. Ci gracze będą po prostu wiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi. Mam jednak nadzieję, że nie zrazi to nikogo do sięgnięcia po tę, w sumie bardzo przyzwoicie zrobioną grę.

Artmar

Producent: Mindscape
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: Digital Multimedia Group
Cena: 165 zł
Komputer: PC 486 DX66, 8 MB, Windows '95, CD-Rom

Shadow of the Horned Rat



Jest taktycznie

Jesteśmy na torze Monza... a może Monte Carlo. Tu i tam jeździ się w kółko, więc jestem trochę skołowany. Nieważne. Sekundy do rozpoczęcia wyścigu. Jeden z naszych startuje z pole position, drugi ma pole pół długości wozu za nim. Zielone światło. Poszli!!! Poszli na piwo, ale przezornie przedtem zaparkowali w poprzek toru! Straszliwy karambol! Przeciwnicy próbują się przerwać, ale nie mają prawa. Za wąsko. Nasi dopadają pit stopu, tankują do pełna (znakomity czas – 6,24 sekund) i szybko wracają. Ruszyli!

Takich i wielu innych atrakcji z pewnością nie zabraknie, gdy tylko zdecydujesz się na objęcie posady menedżera jednego z zespołów Formuły I. Menedżera, którego zakres obowiązków jest szczególny, ale przez to pozwala wpływać w każdy istotny element życia zarządzanej ekipy.

Grand Prix Manager

Przed startem

Człowiek znający Formułę I jedynie z telewizji nie zdaje sobie sprawy, jak duży sztab ludzi pracuje na końcowy sukces kierowcy. Od początku musisz więc znaleźć środki na opłacenie całej ich rzeszy (w porywach do 1000), której praca jest niezbędna dla prawidłowego funcjonowania zespołu: projektantów, inżynierów, mechaników, kierowców, lekarzy, fachowców od reklamy, ochronę terenu, gdzie przebywa i pracuje ekipa (konkurencja nie śpi). Większość kontraktów zawierasz z początkiem nowego sezonu. Ze wszystkimi ważnymi ludźmi (kierowcy i szefowie poszczególnych działów) negocjujesz warunki osobiście. Pozostali mają stałą gażę, której wysokość zależy od kwalifikacji.

Prócz personelu masz także wydatki rzeczowe. Należą do nich opłaty za korzystanie z części zapasowych, opon, paliwa, a jak się nie ma szczęścia to i silnika, zakup nowych samochodów na początku każdego sezonu (inaczej FIA, czyli Federation Internationale De L'Automobil zrobi nam sporą przykrość wlepiając słoną karę). Prócz tego należy opłacić jazdy testowe i personel podczas wyścigu, a także wkalkulować w koszty rozbudowę laboratorium, budowę tunelu powietrznego i paru innych obiektów, dzięki którym zaplecze będzie pracować szybciej i wydajniej. Od czasu do czasu warto wspomóc prace badawczo-rozwojowe i dać w łapę szefowi biura projektów któregoś z przodujących teamów, by dostarczył nam plany nowych rozwiązań konstrukcyjnych. Jeśli jego firma nie ma zbyt mocnej ochrony, powinno się udać. Jeśli ma, no cóż, od tego są save'y, by je wczytywać.

Na torze

Przeszedłszy testy wytrzymałościowe, sprawdziwszy działanie nowo wyprodukowanych części możemy śmiało rzucić się w wir walki o prawdziwe punkty. Sam wyścig podzielono na 7 części. Spośród nich możemy wybrać tylko te, w których zamierzamy pokierować teamem osobiście, co znacznie skraca męki osób mających awersję do jeżdżenia kolejnych jazd próbnych czy parad.

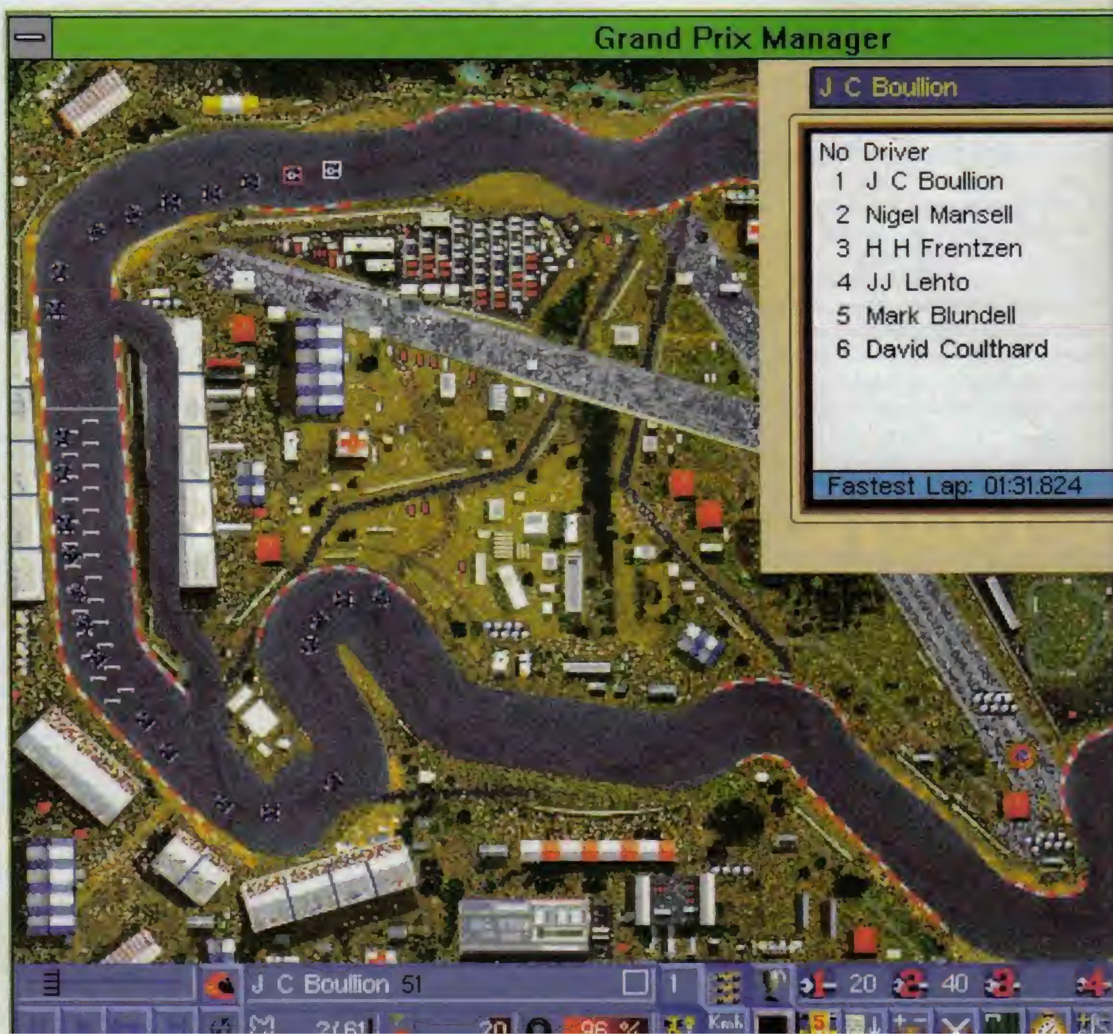
Ustawiamy właściwy kąt spojlerów, zmieniamy gumy na twardsze lub bardzo miękkie, odpowiednio je pompujemy, wyznaczamy okrążenia, kiedy kierowcy mają zjeżdżać do pit stopu i przydzielamy odpowiednią ilość paliwa (nie za dużo, by samochód nie był zbyt ciężki i nie za mało, by kierowca nie wypadł z wyścigu z braku paliwa) i wyrażamy zgodę na start.

Podczas jazdy możemy polecić kierowcy, by jechał ostro, nie zważał na paliwo czy zużycie opon, ale także dać pewne wskazówki taktyczne: powinien opóźniać wyścig (zwłaszcza gry partner zjechał do pit stopu), odpuścić sobie, dążyć do wygranej za wszelką cenę. Pozwala to kontrolować na bieżąco zmagania na torze i wpływać na ich bieg, oczywiście jeśli nie nawali radio.

Po wyścigu dokonuje się podział łupów. Miejsca w pierwszej dziesiątce są nagradzane premiami pieniężnymi FIA (to nie jedyny sposób zarabiania pieniędzy; masz jeszcze wpływy od sponsorów i ze sprzedaży firmowych gadżetów), a w pierwszej szóstce dodatkowo punktami zaliczanymi do klasyfikacji ogólnej.

Jak dmuchać w oponki, czyli odrobina taktyki

1. Planowanie. O następcach (zwłaszcza kierowcach, bo są bar-







1 Grand Prix Manager













dziej przewidywalni niż reszta personelu), należy myśleć na sezon lub dwa przed końcem kontraktu poprzedniego zawodnika. Inaczej będziesz zmuszony nająć w ostatniej chwili ludzi przypadkowych lub zapłacić podwójną cenę za markowych zawodników.

2. Badania. Warto się nastawić na część rzeczy, którą będziemy kupować i część, którą będziemy kraść (żeby nie robić roboty dwa razy). Na początku właściwie nie mają znaczenia ograniczenia konstrukcyjne FIA. Później należy skupić wysiłek konstruktorski na tych urządzeniach, na które nie ma nałożonych limitów.

3. Eksperci. W trybie ROOKIE słuchaj opinii ekspertów. Zazwyczaj mają rację (z wyjątkiem rad udzielanych na torach, które są standardowe i przez to bez sensu).

4. Części. Im bardziej zużyte masz części, tym częściej Twój kierowca będzie miał problemy z uruchomieniem samochodu (awarie, których przyczyn nie ustalono, są szczególnie bolesne podczas jazd kwalifikacyjnych i wyścigu, dobrze zatem sprawdzić stan samochodów przed udaniem się na tor, gdzie na wszelkie wymiany pozostaje niewiele czasu).

5. Jazda. Nie warto podczas wyścigu zbyt długo zalecać kierowcy ostrej jazdy, gdyż w 98% zakończy on przejazd przed czasem na którejś z band.

6. Taktyka. W przypadku zmiany pogody i zjazdu do pit stopu w celu zmiany ogumienia warto przy okazji przemodelować rozkład zjazdów (a nuż uda się jednego uniknąć). Przy zmianie nie zapomnij o odpowiednim dotankowaniu.

Zielone światło

Trzeba przyznać, że firmie Microprose udało się w dużej części oddać atmosferę toru oraz warsztatów wielkich i małych stajni wyścigowych.

Nim jednak przejdę do zalet, wskażę najpierw wady, które najwyraźniej umknęły beta-testerom. Otóż mamy zbyt genialnych mechaników i zbyt leniwych projektantów. Wystarczy, że ukradniemy jakąś część, nad którą pracują mechanicy, np. wał korbowy. Mechanicy idą na piwo twierdząc, że dana część jest na magazynie i nie będą się forsować pracą fizyczną, skoro nie ma sytuacji. Jeśli teraz grzecznie zaproponujemy im powrót do warsztatu i dalsze prace nad wałem korbowym, tyle że wyższej generacji, okaże się, że zaawansowanie prac nad rzeczonym wałem równa się zaawansowaniu prac nad wałem poprzedniej generacji. Nie ma to jak zaczynać od "punktu wyjścia". Projektanci natomiast z lubością projektują dalej to, czego ulepszyć już się nie da (poziom 10). Nie ma żadnego komunikatu, że skończyli robotę nad danym usprawnieniem. Jak szef nie popatrzy, to szef się nie dowie.

Ostatnią wadą tkwiącą w samej filozofii programu jest zakres obowiązków. Czy ktoś widział menedżera pompującego oponki lub ustawiającego spoiler? Ale widać tak już musi być.

Dość jednak czepialstwa, bo wady z naddatkiem rekompensowane są przez zalety. Pierwszy to zbliżenie się w wielu miejscach do realizmu: przepisy zmieniane regularnie przez FIA, co znacznie ubarwia grę, rzadkie zmienianie zdania w przypadku orzeczenia winy zespołu i dyskwalifikacji po wyścigu (częściej zdarza się otrzymać surowszą karę), obrażanie się firm, z którymi postąpiło się niedelikatnie (Renault odmówił podpisania nowej umowy na dostawę silników, gdyż w porę nie przedłużyłem poprzedniej), zmieniająca się jakość produktów poszczególnych firm w kolejnych sezonach, hojność sponsorów zależna od wyników teamu.

Bardzo dobre wrażenie zrobiły na mnie statystyki i współczynniki. Gra nie jest nimi przeładowana, ale można uzyskać pełną informację o miejscach zawodników w poszczególnych wyścigach bieżącego sezonu, porównać wyniki osiągane teraz z wynikami sprzed 5, 13 czy 34 lat (w sumie jeździmy 40 sezonów), obejrzeć bieżącą klasyfikację łączną konstruktorów i kierowców, a na torze obejrzeć czasy czołówki, kierowców jadących parę miejsc przed i za naszymi zawodnikami, porównać prędkości uzyskiwane podczas najszybciej przejechanego okrążenia z osiąganymi na okrążeniu obecnie jedynym. W pełni zadowala także charakterystyka kierowców. Określeni są oni kilkunastoma cechami, a dodatkowo mamy pełny obraz ich dotychczasowej kariery (liczba wyścigów rozpoczętych i ukończonych, wywalczonych pole position i zwycięstw). Na pochwałę zasługuje także spora paleta możliwości wpływania na jazdę naszych kierowców w wyścigu wraz z uwzględnieniem czynników losowych.

Wszystkie te cechy "Grand Prix Managera" wzbogacone dźwiękami dochodzącymi z toru czy warsztatów i w większości statyczną, ale staranną grafiką (sekwencje filmowe są takie sobie) powodują, że po zasmakowaniu w prowadzeniu stajni wyścigowej trudno nam zrezygnować z kolejnych trofeów Formuły I. A o to przecież chodzi.

Sir Haszak

Producent: Microprose
Rok wydania: 1995
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 134,20 zł
Komputery, na których chadza: PC486, Windows, 8 MB





Nareszcie! Następca "Panzer Generala„ znalazł się w moich rękach. Płytka siedzi już w CD-ROM-ie, wchodzę w setup... „This program must be run under Microsoft Windows". Czy to na pewno jest "Allied General„? A może Haszak zrobił mi głupi kawał? Nie, na płytce jest napis „Allied General", więc chyba jest OK. Uruchamiam Windows i instaluję AG. Za mało miejsca? Mam ponad 20 MB wolnego na dysku!

Kiedy uporałem się z wszystkimi problemami i uruchomiłem „AG" byłem już lekko wkurzony, a tandetny filmik na małym ekranie nie wpłynął lepiej na moje samopoczucie. Dalej także nie było lepiej: programiści z Mindscape nie przemęczyli się. Na piewszy rzut oka "Allied General„ nie różni się prawie niczym od "Panzer Generala„. Z pewnością największą różnicą, która od razu rzuca się w oczy, jest to, że tym razem kierujemy wojskami aliantów. Niestety, dalsze zmiany w grze są małe i raczej nieistotne. Zostało wprowadzonych kilka nowych rodzajów jednostek (stare pozostały bez zmian). Aby dodać grze realizmu, autorzy dodali kilka narodowości, których nie było w „PG" (np. kampanię w Rosji rozpoczynamy nie spotykanym dotąd w grach wojennych scenariuszem z wojny radziecko-fińskiej). Tak na marginesie, to ciekawe, że Polacy używali tylko jednego rodzaju czołgów: Shermanów. Niektóre scenariusze rozgrywają się w pobliżu krajów neutralnych. W "AG„ tereny państw neutralnych oznaczone są niebieską obwódką. Żadne wojska nie mogą przebywać na tych terenach (ciekawa innowacja, choć moim zdaniem zupełnie zbędna, bowiem nie wpływa na planowanie operacji wojennych).





Podobnie jak w „PG" mamy do wyboru grę w kampanii (Europa, Afryka, Rosja) lub w oddzielny scenariusz (jeden z 39). W kampanii możemy grać tylko jako przywódca aliantów, zaś w scenariuszu jak kto woli. Rozgrywając tylko jeden scenariusz możemy za przeciwnika wybrać sobie także człowieka (podobnie jak w „PG").

Jako, że „Allied General" jest grą zaprojektowaną pod Windows, będzie w niej nam towarzyszyć wiele okienek. Niestety, wygląda na to, że autorzy i tym razem wykazali się brakiem logicznego myślenia. Komu na przykład przyszłoby do głowy użycie do przesuwania ekranu osobnego okna (nie wiedzieć czemu nazwanego „Recon Window"), skoro może zrobić to wiele szybciej z klawiatury. Znalazłem także dosyć śmieszne niedopatrzenie autorów „AG". W jednym scenariuszu jest miasto, bynajmniej nie portowe, w którym udało mi się zwodować jednostkę (które to miasto, odkryjcie sami).

Sama gra nie zmieniła się prawie wcale. Jej zasady są takie same jak w „PG", trzeba w określonym czasie zająć wszystkie wskazane przez komputer punkty lub przed upływem tego czasu wszystkich przeciwników wysłać do krainy wiecznych łowów. Jeśli chodzi o taktykę walki, to też wiele się nie zmieniło. Jedynie bombowce poziomowe (level bombers) mają większe zastosowanie niż w „PG". Wszystko wskazuje na to, że w „AG" został użyty ten sam „engine", co w „PG" (nawet struktura savegame'ów jest taka sama).

Na zakończenie dla niedoświadczonych graczy zamieszczam parę wskazówek, jak grać, aby wygrać.

1. Zawsze pamiętaj o porządku ataku. Jednostki wroga atakuj na początku artylerią, bądź lotnictwem (jeśli jednostka nie jest chroniona przez artylerię przeciwlotniczą lub myśliwce).

2. Koncentruj się na poszczególnych jednostkach, nie atakuj wszystkich naraz. Jednostki uszkodzone łatwo uzupełnić, znacznie gorzej jest odkupić stracone wojska.

3. Jednostki z dużym doświadczeniem (powyżej 10) atakuj z dystansu (artyleria, lotnictwo). Większość Twoich jednostek zginie w ataku na tak silnego przeciwnika nie wyrządzając mu żadnych strat.

4. Stosuj odpowiednie jednostki do odpowiednich zadań: np. nie próbuj nawet atakować czołgami miasta, w którym siedzi piechota.

5. Istnieje sposób na pozbycie się najtwardszych nawet jednostek wroga (chodzi mi o jednostki naziemne). Naloty dywanowe! Nawet jeśli nie niszczą jednostek wroga, to pozbawiają go paliwa i amunicji, a bezbronne jednostki można rozebrać na części nawet piechotą (nalotów dywanowych dokonuje się za pomocą „level bombers").

Niestety muszę zaliczyć "AG„ do gier, które mnie rozczarowały. Wprowadzone ulepszenia nie rzucają się w oczy, a gra chodzi potwornie wolno nawet na 486 DX2/66. Szczerze mówiąc po następcy „Panzer Generala" spodziewałem się dużo więcej. Mimo wszystko jednak grałem w niego z przyjemnością, bo strategią jest nadal dobrą.

Aragorn

Producent: Mindscape
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: Digital Multimedia Group
Cena: 154 zł
Komputer, na którym działa: PC 486 CD

THE DIG



THE DIG

LUKAS ARTS '95

PS DIG

10	8	10	9

PC 486, CD-ROM x2, 8 MB

Ze sporym, około dwumiesięcznym opóźnieniem ukazała się u nas najnowsza przygodówka Lucas Arts – „The Dig". Prace nad tym projektem zaczęły się już dwa lata temu we współpracy ze słynnym reżyserem Stevenem Spielbergiem, który musiał zrezygnować z kręcenia filmu, kiedy scenariusz okazał się niemożliwy do zrealizowania ze względu na astronomiczne koszty scenografii i efektów specjalnych. Dobre pomysły nie powinny się jednak marnować, więc czego nie dało się pokazać na ekranie kinowym, postanowiono przenieść na monitor komputera. Z jakim efektem? O tym za chwilę.

„Wykopalisko" (w wolnym tłumaczeniu) zdążyło obrosnąć legendą, jak wiele innych spóźnionych gier (vide „Stonekeep"). Spodziewano się cudów – wysokorozdzielczej grafiki, filmowej akcji, oszałamiających efektów specjalnych, zapominając o rzeczy najważniejszej, fundamentalnej: fabule. „The Dig" nie jest najładniejszą przygodówką, jaką widziałem. Nie jest nawet najładniejszą przygodówką Lucas Arts. Ma jednak w sobie „coś" co powoduje, że gracz zostaje wessany w wir przygody i zapomina o realnym świecie, coś, co nie pozwala spokojnie rano zasnąć, każąc wciąż wracać do obcego świata...



Asteroid „Attila" do niedawna zachowywał się spokojnie i nic nie wskazywało na to, żeby miał zacząć sprawiać kłopoty. Po wykryciu zmiany jego orbity, na Ziemi zapanował niepokój – ewentualne zderzenie mogłoby mieć katastrofalne skutki, gdyby głaz spadł na tereny zamieszkałe. NASA postanowiła wysłać w kosmos prom z pięcioosobową załogą, w celu detonacji dwóch ładunków nuklearnych, które mogłyby wprowadzić kolosa z powrotem na bezpieczny kurs. Załoga zostaje dobrana w pośpiechu – dziennikarka, archeolog, doświadczony kosmonauta oraz dwoje ludzi do obsługi promu. Po przybyciu na miejsce śmiałkowie dokonują fantastycznego odkrycia – ładunki odsłaniają puste wnętrze asteroidu! Trójka ludzi, nie zważając na podstawowe zasady bezpieczeństwa, decyduje się na penetrację wnętrza tajemniczego obiektu. W tym momencie kamień zamienia się w krystaliczny statek, ponosząc ze sobą trójkę bohaterów do zupełnie nieznanego im świata...

Początek gry zapiera dech w piersiach. Ponura atmosfera kosmicznej pustki i wielka tajemnica zaklęta w skalnym gigancie sprawiają, że gracz czuje się wciągnięty w sam środek wielkiej przygody.

Dynamiczna początkowo akcja zwalnia trochę wraz z biegiem wydarzeń. Ludzie odkrywają kolejne tajemnice obcego świata po kawałku, a całość powoli zaczyna nabierać wyraźnych kształtów. „Dig" nie jest grą, w której wystarczy dużo klikać, aby rozwiązywać zagadki. Tutaj trzeba zrozumieć, co dzieje się dookoła, odgadnąć znaczenie tajemniczych przedmiotów, inskrypcji w nieznanym języku, a dopiero wtedy zagadka ukaże się w pełni.



Mimo występowania w grze trójki bohaterów, kierujemy poczynaniami tylko jednego z nich, Bostona Low, kosmonauty, który zjadł zęby na zwiedzaniu różnych zakątków naszego układu słonecznego. Maggie i Brink pozostają przez większość czasu poza obszarem działania Bostona, ale wszyscy spotykają się znowu w dramatycznej końcówce.



Kilka słów o technice – „The Dig" nie wygląda lepiej niż „Full Throttle". Postaci, choć perfekcyjnie animowane, są małe i niewyraźne. Z kolei tła to arcydzieła – można je podziwiać godzinami. Czasem oglądamy animowane wstawki, które nie stanowią integralnej części gry jak w „FT", ale są raczej „cukierkiem" dla oka.

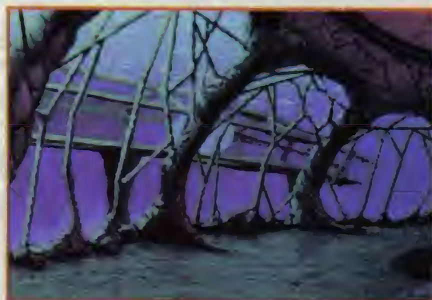
Na wyróżnienie zasługuje dźwięk. Poza nieciekawym głosem Maggie, reszta aktorów czytających dialogi spisała się na medal. W tle cały czas słychać piękną, prawie symfoniczną muzykę. Została ona zdigitalizowana i dopiero wtedy zapisana na płycie, więc powinna brzmieć bardzo dobrze nawet na najtańszych klonach Blastera.

Zdecydowanie najmocniejszą stroną gry jest fabuła. Wielokrotnie widać tu rękę mistrza, a niektóre wątki są po prostu genialne. Do wad można zaliczyć dość niski stopień komplikacji zagadek. Dzięki nowemu interface wystarczy po prostu klikać na odpowiednich przedmiotach, nie martwiąc się o resztę. Doświadczeni gracze mogą skończyć „The Dig" w dwa-trzy dni.

Gry takie jak DIG nie powstają często, za to pamiętane są długo. Lucas Arts po raz kolejny potwierdził swoją klasę... Ze swej strony mogę powiedzieć tylko jedno – marsz do sklepu!

ROOSHKEEN

P.S. XuX, TNX for support!



ŚLEDZIONA

MAGAZYN KOBIET MYśLąCYCH

porwaliśmy żonę wujka szwagra faceta który ukradł scyzoryk sąsiadowi naczelnego jak nam nie dacie cukierków to ją zastrzelimy przez powieszenie!

Nie wierzcie ufoludkom! Kopalnego mam ja. Jeśli Legia przegra, to utopię kopalnego w piwie!!!

moloch

Utopić naczelnego wsadzić do dna Sir Haszakowi

HELOŁ TU UFOLUDKI

My pisać do wy po raz kolejny
Chciałbym zauważyć, że dopuki ktoś mi nie naprawi kom-
putera, my pisać do wy codziennie nasze rządania
1)więcej cukierkuw
2)wy do nas przyjechać i posprzątać po Kopalnym
3)więcej cukierkuw
4)wy nam nie przysyłać gumy do żucia. czy wy kiedyko-
wiek widzieć ufoludka z gumą do żucia?!
5)więcej cukierkuw
6)stworzyć rubrykę „jest ufoludkowo"
7)486DX 1003/4 twardziel 8x109GB 256megaramu S
SVGA
8)więcej cukierkuw
Jak wy nie spełnić nasze rządania my spełnić nasze gro
i wysłać do wy kolejny list my wykupić waszą gaz
i mianować krzysia kubeczko redaktorem naczelnym.
Sorry za papier tak niskie jakości ale wasz nie jest lepsz

podpisano
PREZYDĘT Ófoludków Marciulionis
MINISTER Kultury FIZYCZNEJ Mnietek Pod





(NIE)WIELKI KONKURS ŻONY NACZELNEGO

Pierwsza osoba która zgadnie, kogo miała na myśli żona Naczelnego mówiąc „ojciec brata księżniczki", dostanie nagrodę.

Nagrodą jest kolorowa nasadka na długopis dla mających kłopoty z pisaniem.

Odpowiedzi prosimy nadsyłać.

WC kwadrans

(czyli wyjątki z instrukcji do Wing Commandera 4)

OSTRZEŻENIE O EPILEPSKJI

UWAGA:

OPISANYM W NINIEJSZEJ DOKUMENTACJI. ZMIANY MOGĄ BYĆ DOKONANE

W KAŻDEJ CHWILI I BEZ UPRZEDZENIA.

Serdeczne wyrazy współczucia z powodu dwói z matematyki składa nieutulona w żalu redakcja śledziony
Ruszkinie
jesteśmy z tobą

MANIFEST tajno polityczny

Nie tak dawno, jakoś tak tuż przed referendum, jeden niezawisły sędzia zawyrokował, że jeden redaktor, którego nazwiska nie wymienimy (pięć liter, z uszami, raczej poziomo, pierwsza U, ostatnia N, co jest równocześnie pierwszą literą tytułu wydawanego przez NIEgo gazety) ujawnił. Za ujawnienie według kodeksu karnego można usiąść, można też siedzieć w zawieszeniu, co zdarzyło się temu redaktorowi. Temu samemu redaktorowi ten sam sędzia zakazał redagować, wprowadzając tym samym nową kategorię obywateli, pobierających na skutek wyroku sądowego zasiłek dla bezrobotnych.

I za co to wszystko? Ano za wydrukowanie jakiegoś dokumentu, który to dokument wysunął się z tajnej teczki jakiemuś urzędnikowi. Urzędnik jak się okazuje był w porządku, a przynajmniej nikt go na razie nie zmusza do przyjęcia postawy „siedząc" za posianie dokumentu. Nic dziwnego. Że urzędnicy sieją dokumenty gdzie popadnie, wiadomo nie od dziś. Posiany dokument wypuszcza kiełki zazwyczaj dopiero po jego znalezieniu przez kogoś innego, dlatego zapewne to nie urzędnicy są winni, a znajdujący.

Piszemy o tym wszystkim mocno wzburzeni, bo po raz kolejny poczuliśmy się zagrożeni. Oto bowiem okazało się, że mimowolnie możemy się zawiesić, jeśli niechcący staniemy się właścicielami informacji z kilkoma zerami przed numerem. Im więcej zer - tym większy kłopot, jako że jedno zero oznacza materiał poufny, dwa zera ściśle tajny (np. James Bond), a trzy zera - tajny specjalnego znaczenia. Dwa zera mają również inne znaczenie, mniej tajne za to bardziej praktyczne, jednak nie o tym tu mowa.

Nasze wzburzenie ma bardzo poważne podstawy. Tak się składa, że jeździmy do pracy Alejami Ujazdowskimi w Warszawie, po których to Alejach jeżdżą również między Sejmem, Senatem, URMem i Pałacem Pana Prezydenta Bardzo Ważne Samochody z Bardzo Ważnymi Osobami mającymi przy sobie Bardzo Ważne Dokumenty. Logicznym jest wniosek, że jeśli gdzieś te dokumenty giną, to właśnie na tej trasie. A jeżeli je znajdziemy, to co? Co zrobić, żeby się nie okazało że je ujawniliśmy i zostaliśmy bezrobotni? Jak je zaniesiemy do Urzędu Gminy i tam ujawnimy, że je mamy, to nas posadzą, a iść do Urzędu, żeby w nim chwilę postać i nie ujawnić nie ma sensu. Równie dobrze można postać nie ujawniając w domu.

Na szczęście dla wszystkich mających podobne problemy wydaje nam się, że znaleźliśmy sposób na ominięcie wszelkich problemów związanych z ujawnianiem. Wystarczy w jakimś miejscu w Warszawie (najlepiej oczywiście w Alejach Ujazdowskich, albo na Placu Trzech Krzyży) postawić niewielki blaszany domek, taki mniej więcej metr na metr na dwa. Żeby nie było wątpliwości o co chodzi, na drzwiach tego przybytku proponujemy narysować trzy zera. W środku umieścilibyśmy naczynie z podnoszoną klapą i napisem „Tu zwracać". Każdy, kto znalazłby jakiś dokument z zerami (o ile nie byłaby to nasza wierszówka) miałby wreszcie święty spokój - wystarczyłoby się zamknąć w tym domku i tam ujawnić, czy też zwrócić. Raz dziennie specjalny, pancerny samochód ze specjalnym, pancernym zbiorniczkiem, zabierałby zawartość naczynia i wywoził do Archiwum Akt Rzadkich. Tam, po ich posegregowaniu przez urzędnika (najlepiej miastowego, żeby nie umiał siać), nieujawnione zwroty spokojnie czekałyby na moment, w którym znowu będą potrzebne w którymś z Bardzo Ważnych Urzędów.

Samozwańczy Komitet Posiadaczy Tajnych Dokumentów

KONKURS!!!

Co to jest?
Najlepsza odpowiedź zostanie opublikowana



No sami widzicie!!! Nikomu nie można wierzyć!!! Na Majorkę podobno wybierał się email a przyłapali tam Nacz... to TOP LESS



Możesz to kupić u nas!

FELLOWES COMPUTERWARE

MYSZ DESKTOP (PC)
Nr kat. 99852 (sz), 99815 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z)
Cena: 49 zł

MYSZ MINI (PC)
Nr kat. 99810 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z)
Cena: 88,10 zł

MYSZ PIÓRO (PC)
Nr kat. 99850 (szara) - 103 zł
99800 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z)
Cena: 79 zł

Pudełko SOFTWORKS 50 x 3,5"
Nr kat. 90612 (sz), 622 (gr), 632 (ci.n), 642 (ci.z), 652 (w)
Cena: 15 zł

Pudełko SOFTWORKS 100 x 3,5"
Nr kat. 90712 (sz), 722 (gr), 732 (ci.n), 742 (ci.z), 752 (w)
Cena: 19 zł

MEDIABOX 40 x 3,5"
Nr kat. 90135 (sz), 136 (f), 137 (ci.n), 138(z), 139(w), 141(cza), 142(cze),
Cena: 8 zł

Pudełko JUNIOR schodkowe, 5 x 3,5"
Nr kat. 95240 (sz), 95246 (f), 95247 (ci.n), 95248 (z), 95249 (w),
Cena: 13,50 zł

Etui na dyskietki 6 x 3,5"
Nr kat. 28106 (f),
107 (c.n),
108 (z),
109 (w)
Cena: 19,50 zł

Podkładka ergonomiczna ERGO
Nr kat. 48102 (sz-cza), 202 (sz-cze), 203 (s-n), 204 (sz-z), 205 (cza-cza), 207 (cza-cze), 208 (cza-n), 209 (cza-z)
Cena: 25,50 zł

Pulpit
Nr kat. 21103 (sz), 106 (cza), 206 (f), 207 (ci.n), 208 (z), 209 (w),
Cena: 23,60 zł

- Aby złożyć zamówienie, należy wyciąć i wypełnić kupon znajdujący się poniżej.
- Koszt wysyłki wynosi 3,50 zł
- Kupon należy wysłać na adres:

Wydawnictwo "Bajtek"
ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo "Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11



ŚRODKI CZYSZCZĄCE
Płyn do ekranów - *nr kat.* 9970 - 19,50 zł,
Płyn do obudów - *nr kat.* 99711 - 20,20 zł,
Pianka antystatyczna - *nr kat.* 99714 - 12 zł
Dyskietka czyszcząca 3,5"- *nr kat.* 99752 - 15,90 zł



Filtr antyradiacyjny, szklany 14" - 15"
Nr kat. 92899, jasny
Nr kat. 91899, ciemny
Cena: 167 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE M/03/96

IMIE I NAZWISKO:..
ADRES:..
....
KOD:........... MIASTO:..

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących artykułów:

Nr kat.	Nazwa	Cena	Ilość	Wartość

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....
podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Opis skrótów kolorów:

(sz) - szary
(cza) - czarny
(cze) - czerwony
(z) - zielony
(f) - fiolet
(w) - wiśnia
(n) - niebieski
(gr) - grafitowy
(c) - ciemny



„ZWARIOWANE MELODIE"
Podkładki pod mysz (LTM..), **nadgarstki** (LTS..) **i przed klawiaturę** (LTW..)
Nr katalogowy
01- Królik Bugs,
02 - Wilk Tasmański,
03 - Tweety i Sylvester,
04 - Marvin Marsjanin,
05 - Struś Pędziwiatr
Cena:
LTM.. 13,50 zł,
LTS.. 13,50 zł,
LTW.. 19 zł,





Owijanie w druty

To co tu widać, to skrzyżowanie przeglądu (pamiętacie, była kiedyś taka rubryka) z raportem. Skrzyżowanie, bo na przegląd to trochę za poważne, a na raport – za mało kompletne. Postawiliśmy sobie w pokoju dwa komputery, wzięliśmy dwie karty sieciowe, trochę drutów i wtyczek, kilkadziesiąt pudełek z grami i zamknęliśmy drzwi, prosząc żeby nam nie przeszkadzać. Wszystko, co wyszło po drodze, opisaliśmy, żeby dać Wam jak najsensowniejszy obraz sytuacji. Pomijając tego dużego gniota o wszystkim i o niczym, opisaliśmy jeszcze kilka tytułów chodzących po drucie. Nie jest to wszystko o czym wiemy, że daje się uruchomić, ale wszystko to, co rzeczywiście uruchomiliśmy na przestrzeni tych kilku dni. Każdy opis gry zawiera (w punktach) następujące informacje: 1. co to jest i jakie ma wymagania sprzętowe, 2. obsługiwane przez grę typy połączeń, 3. liczba graczy biorących równocześnie udział w zabawie, 4. liczba potrzebnych egzemplarzy gry, 5. uwagi. Enjoy!

Raport o stanie

Grać samemu jest fajnie, ale jeszcze fajniej – możecie wierzyć, albo nie – jest grać w kilka osób. Choćby dwie. W ostatnim czasie pojawia się coraz więcej gier, które to umożliwiają. W pewnym stopniu jest to wykorzystanie mody na sieci w ogóle – Internet, te rzeczy, ale producenci również usiłują się podpiąć pod znany fakt – ludzie grywają nie tylko po domach, robią to również w pracy, gdzie zwykle komputery są w sieci. Od tego momentu sprawa zaczyna się nakręcać sama, bo jak już ktoś zasmakował gry w sieci w pracy, zechce i w domu, więc prędzej czy później doprowadzi do założenia u siebie (i u kumpli) małej sieci lokalnej, pojawi się więc zapotrzebowanie na gry sieciowe... Żaden rasowy gracz nie może obok takiej gratki przejść obojętnie – my też nie mogliśmy, postanowiliśmy się przyjrzeć się sytuacji.

O grach napiszemy osobno, więc zacznijmy od sposobów połączenia komputerów ze sobą. Najprostsze sposoby opierają się o wykorzystanie portów szeregowych, w które wyposażone są praktycznie wszystkie komputery. Na pecetach są to porty zgodne ze standardem RS 232 (COM1, COM2, czasem jeszcze 3 i 4) – zazwyczaj jeden z nich jest wykorzystany przez mysz, czasem do któregoś podłącza się jeszcze modem. Najprościej będzie w sytuacji, gdy wykorzystany będzie tylko jeden – potrzebny będzie wówczas wyłącznie kabel, który można sobie zrobić samemu (schemat – kopię kabla z którego korzystaliśmy przy tworzeniu raportu – znajdziecie na rysunku; kabel jest uniwersalny i z obu stron ma końcówki dziewięcio- i dwudziestopięciopinowe, można używać kabli prostszych, ale ten jest wyjątkowo dobry. Jeszcze nigdy się na nim nie zawiedliśmy). Jedynym istotnym ograniczeniem takiego kabla jest jego długość – nie mogąca przekroczyć 15 metrów (standard został tak opracowany, że nie gwarantuje poprawnego działania łącza przy większej długości kabla). Piętnaście metrów to cztery piętra plus kawałek (krótki) na sięgnięcie do komputera – nie jest to dużo, ale często może zupełnie wystarczyć. Podstawową zaletą takiego kabla jest jego niska cena – razem z wtyczkami nie sposób przekroczyć kilkudziesięciu złotych.

Drugim, często spotykanym i popularnym spo-

Descent

1. Strzelanina – taki trójwymiarowy „DOOM". Pod pewnymi względami lepszy od „DOOMa", pod innymi gorszy, ale oba mieszczą się w tej samej kategorii wagowej. Lata się małym stateczkiem po pozbawionych ciążenia kopalniach na asteroidach i wybija się nastawione nieprzyjaźnie roboty. Teoretycznie powinno wystarczyć 386 z 4 MB RAM-u, ale w praktyce lepiej się nie łudzić – 8 MB i średnie 486 to optimum. Opis: TS 2/95.

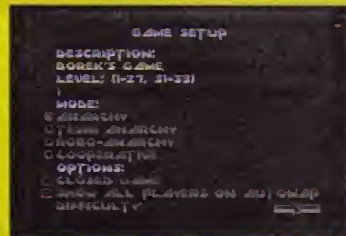
2. Testowaliśmy tylko IPX, ale – przynajmniej według menu – można grać również po kabelku bezpośrednio i przez modem.

3. Równocześnie może współistnieć kilka równolegle prowadzonych rozgrywek, w każdej po ośmiu graczy. Przynajmniej tyle wynika z instrukcji i logicznego myślenia, bośmy nie sprawdzali inaczej, niż tłukąc się we trzech.

4. Na każdym komputerze podłączonym do sieci i biorącym udział w grze musi być jedna sztuka „Descenta", co nie jest wielką sztuką. Gra nie sprawdza obecności CD.



5. Rewelacja. Jak już ma się dosyć „DOOMa" warto spróbować, bo gra jest naprawdę tego warta. Do dyspozycji są trzy różne typy gry, w których inaczej zdefiniowane jest kto jest wrogiem, a kto nie i czy w walce biorą udział roboty. Poza tym właściwie wszystko jak w „DOOM-ie", tyle że można się kręcić dookoła wszystkich możliwych osi.



EuroFighter 2000

1. Rewelacyjny symulator myśliwca, nad którym trwają prace prowadzone przez kilkanaście dużych, europejskich firm i konsorcjów powołanych specjalnie w tym celu. Grę opisał w poprzednim numerze Rooshkeen. Wymagania sprzętowe – kolosalne. Absolutne minimum to 8 MB, 486DX2/66 (ten DX to nie żarty – na UMC, czyli kopii SX-a, „EF2000" chodzi w tempie mniej więcej jednej, dwóch kla-tek na sekundę praktycznie nieza-leżnie od rozdzielczości!) Zaleca-ne – 16 MB i Pentium 90. Na Pen-



DogFight

1. Dość już stary, bo z 1993 roku, symulator kilku różnych samolotów (I i II Wojna Światowa, Korea, Wietnam i Falklandy, więc do wyboru są między innymi Fokker Triplane, Spitfire, Harrier – jest czym polatać). Sterowanie samolotami banalne, choć każdy ma swoją charakterystykę i zachowuje się w powietrzu inaczej. Całość



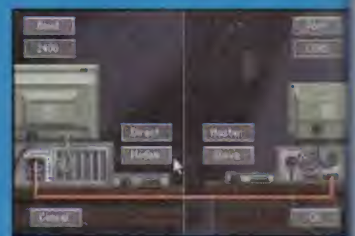
zorientowana na walkę w powietrzu, więc poza karabinem maszynowym, działkiem lub rakietami powietrze-powietrze innego uzbrojenia nie będzie. Wymagań sprzętowych nie posiada, działa całkiem nieźle nawet na AT z 1 MB RAM-u (byle z kartą VGA). Opis: TS 4/93.

2. Sieci nie obsługuje w żadne-formie, jedynie modem albo poła-czenie bezpośrednie. Niestety, ty-ko na 2400.

3. Jak to zwykle przy połącze-niach bezpośrednich bywa, gra-można tylko w dwie osoby.

4. Każdy musi mieć grę zainsta-lowaną u siebie z dyskietek.

5. Uwaga jest jedna, mocno kry-tyczna. Połączenie komputerc-na 2400 jest zbyt wolne i samolo-poruszają się żabką, zamiast lata-



jak trzeba. Kiedyś myślałem, że -wina za wolnego komputera (lata-łem 386 przeciwko AT) – teraz by-ło Pentium kontra UMC i samolo-w dalszym ciągu skakały po ekra-nie. Minimalnie, ale jednak. Po-tym gra się całkiem fajnie, cho-gra ma już swoje lata.

Apache Longbow

1. „Apache" to bardzo solidny symulator śmigłowca, opisywany przez nas w TS 11/95. Do poprawnego działania wymaga minimum 486DX/33, 8 MB i SVGA VESA, ale to są naprawdę minimalne wymagania. Gra na CD. Opis: TS 11/95.

2. Testowaliśmy tylko IPX, ale według instrukcji i menu można grać również korzystając z modemu i RS-a.

3. W sieci do 16 osób, jednak istnieją specjalne tryby gry dla dwóch graczy.

4. Każdy gracz musi mieć własny CD.

5. Jedyna znana nam gra umożliwiająca nie tylko grę przeciwko sobie albo jako dowódca skrzydła i skrzydłowy. Bardzo ciekawą opcją na dwóch graczy jest możli-



DOOM



1. Czy ktoś nie wie, co to jest „DOOM"? Jak tak, to znaczy że czyta „Top Secret" w poczekalni u dentysty albo u fryzjera. Wymagania sprzętowe – powszechnie znane, gra zaczyna się od 386 i 4 MB RAM-u, choć to taka sobie konfiguracja. Opis: TS 10/94 („DOOM 2")

2. Dostępne połączenia zmieniały się z wersji na wersję i w dodatku nie zawsze chciały działać do końca prawidłowo, więc trudno o nich napisać w jednym zdaniu. „DOOM 1" dobrze chodził korzystając z IPX-a. „DOOM 2" na pewno chodzi poprawnie korzystając z IPX-a i bepośredniego połączenia kablem RS-owym, wiem z opowiadań, że daje się również grać przez modem.

3. Zasadniczo gra się we czwórkę, choć nie jestem pewien, czy w sieci równocześnie nie może być prowadzonych kilku gier równolegle.

4. Każdy instaluje własną kopię „DOOM-a", choć historia notuje przypadki grania w... jedną kopię, umieszczoną na serwerze.

5. Od „DOOMa" się to wszystko w pewnym sensie zaczęło. Grać można na dwa podstawowe sposoby – razem, wspierając się nawzajem, i przeciwko sobie, strzelając ile razy przeciwnik pojawi się w polu widzenia. Ten drugi wariant – deathmatch – stał się swoistym standardem i pod niego właśnie zrobiono chyba najwięcej nowych poziomów. Ze względu na dużą popularność gry i jej stabilność (zwykle działa bez zarzutu niezależnie od dość nawet pokręconych konfiguracji) świetnie nadaje się do testowania świeżo połączonych w sieć komputerów.

tium 133 i 8 MB chodzi całkiem znośnie. Gra na CD. Opis: TS 2/96.

2. Jedyny sposób połączenia się, to IPX.

3. Według instrukcji – do 8 osób.

4. Każdy powinien mieć własną kopię, ale w praktyce gra nie sprawdza, czy płytka jest w czytniku.

5. Pomijając konieczność używania kilku bardzo mocnych komputerów, gra się znakomicie, choć mamy kilka uwag krytycznych.

Opcja Quick Combat daje szansę walki, ale wyłącznie za pomocą działka – po znalezieniu się w powietrzu rakiet nie stwierdziliśmy. Przy lataniu w zespole jest znacznie ciekawiej, ale i tak nie ma możliwości wspólnego wylatania całej kampanii – można co najwyżej polecieć jakąś losowo wybraną misję. Ponieważ sama gra jest rewelacyjna warto spróbować i po drucie, ale dla gry po drucie kupować „EF2000" nie warto.

Hexen

1. Najmłodszy (no, może niezupełnie, miesiąc temu pojawił się wreszcie „Duke Nukem 3D") z rodziny gier doomopodobnych. Było ich sporo – dwa „DOOMy" jako takie, potem „Heretic", „Dark Forces"i jeszcze kilka innych, których nazwy przemilczę. "Hexen„ pojawił się stosunkowo niedawno, bo na jesieni 1995 roku. Najkrócej – „DO-



OM„, ale umieszczony w świecie fantasy. Wymagania sprzętowe – niżej 8 MB nie podskoczysz, poza tym nic szokującego. Opis: TS 12/95.

2. Podobnie jak „DOOM" – wszystkie trzy (IPX, RS, modem) wchodzą w grę. Testowaliśmy tylko IPX-a, za to długo i namiętnie. W redakcji Bajtka robili to jeszcze dłużej i jeszcze namiętniej. Nie jestem pewien, czy zamiast testować po prostu nie grali...

3. Cztery osoby, z podobnymi uwagami jak przy „DOOM-ie" i „Descencie" – czyli bardzo możliwe, że da się równolegle odpalić kilka nie-



zależnych gier na tym samym kablu.

4. Na każdym komputerze jeden egzemplarz gry, zainstalowany z dyskietek.

5. W „Hexen" na samym początku można sobie wybrać, czy chce się być wojownikiem, magiem czy klerykiem, co urozmaica grę zespołową – można korzystać z umiejętności wszystkich trzech kast. Poza tym gra na dobrą sprawę nie różni się specjalnie od „DOOM-a", bo to, że można zadrzeć głowę do góry albo spojrzeć w dół nie ma większego znaczenia.

Hi Octane

1. Wyścigi niby-samochodowe, ze strzelaniem do siebie nawzajem. Potrzebne co najmniej 486 i 8 MB pamięci, do gry w SVGA wskazane Pentium (w VGA 320*200*256 gra się znakomicie na poziomie 486/50 MHz). Opis: TS 10/95.

2. Grać można wyłącznie korzystając z netbiosu. Po ciężkich przejściach przy uruchamianiu „Seawolfa" sprawdzałem tylko netbios z Novella i było dobrze.



3. Grać może równocześnie od dwu do ośmiu osób.

4. Każdy powinien mieć własną kopię gry, która jednak po zainstalowaniu na dysku nie sprawdza obecności płytki w CD ROM-ie.

5. Gra rozwiązana bardzo sensownie – po jednym kablu można grać w kilku zespołach, różniących się numerem. Po wybraniu parametrów gry (tor, liczba okrążeń) gra czeka trzydzieści sekund na wszystkich chętnych, którzy pojawiają się na lini startu. Potem – w drogę. Kiedy graliśmy, miałem wrażenie, że coś się zacinało, gdy mój komputer czekał na drugiego gracza.

wość latania w tandemie pilot-strzelec. Jeden steruje lotem, drugi obsługuje systemy broni. Byliśmy pod dużym wrażeniem, obserwując równocześnie na obu monitorach te same ruchy śmigłowca. Część klawiszy w tym wariancie nie działa – nie można się przesiadać z jednego fotela do drugiego.

Z bliżej nieznanych przyczyn nie udało się „Apache" uruchomić kiedyś w redakcji przy chodzącym dużym Novellu. W czasie prób działał bez zarzutu na dwóch komputerach nie podłączonych do niczego innego. Połączenie następowało automatycznie po wybraniu po obu stronach tego samego kanału do połączeń (wystarczy kliknąć myszą na przycisku z odpowiednim numerem).



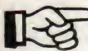
sobem łączenia komputerów jest wykorzystanie modemów. Modemy do komputera podłącza się również korzystając z portów szeregowych, korzystając przy tym z kabla (modemy zewnętrzne) albo wkładając modem bezpośrednio do slotu na płycie głównej. Ponieważ modemy łączą się linią telefoniczną, właściwie nie ma ograniczenia odległości na jaką się łączy, jednak trzeba się liczyć z kosztami – godzina gry lokalnie kosztuje w tej chwili ponad trzy złote, że o cenie modemu (sensowne zaczynają się w okolicach trzystu-czterystu złotych) nie wspomnę. W pewnych sytuacjach można zrezygnować z łączenia się za pośrednictwem telekomunikacji i samemu połączyć dwa modemy przewodem – wtedy jego długość może osiągnąć nawet kilkanaście kilometrów. Większość modemów potrafi takie połączenie (tzw. leased line, czyli linię dzierżawioną) obsłużyć. Podstawowym problemem będzie to, że nie widziałem jeszcze gry, która takie rozwiązanie potrafiłaby zaakceptować.

Istnieją jednak spore szanse na to, że przynajmniej część gier uda się oszukać i przekonać je do tego, że są połączone normalną linią telefoniczną. Oba problemy – gier i modemów – można obejść kupując za następne kilkaset złotych (bodajże około czterystu) małą centralkę, pozwalającą na podłączenie kilku aparatów telefonicznych. Koszty jednak rosną coraz bardziej...

Wszystkie rozwiązania oparte o łącze szeregowe mają jedno, bardzo podstawowe ograniczenie – grać można tylko w dwie osoby. Jeśli chcemy, żeby w grze brało udział więcej osób, musimy już skorzystać z bardziej zaawansowanego rozwiązania. Najlepszym, jakie mogę zaproponować, jest sieć typu Ethernet o topologii magistrali, kompatybilna ze standardem IPX. No dobrze, zrobiłem już wrażenie zdaniem z którego większość z Was nic nie zrozumiała – teraz zacznę to tłumaczyć na polski. Zaręczam, że sprawa wcale nie jest skomplikowana.

Sieć typu Ethernet oparta jest o karty sieciowe (nie zgadniecie – zgodne z Ethernetem) połączone kablem RG58U (to takie oznaczenie, jak pójdziecie do sklepu i powiecie że kabel ma być taki, sprzedawca zrozumie). Topologia magistrali znaczy tyle, że jest jeden długi drut, do którego co kilka lub kilkanaście metrów podłączony jest komputer (to czy komputer jest włączony, czy nie, nie ma żadnego znaczenia dla działania sieci i pozostałych komputerów). Co ważne, o ile nie macie zamiaru łączyć Łodzi ze Szczecinem, możecie się nie przejmować długością kabla – sto, dwieście, pięćset metrów, może nawet kilometr nie powinny sprawiać żadnych problemów. Co najwyżej dobrze jest sprawdzić (jeśli macie taką możliwość) czy wszystkie komputery są podłączone do tej samej fazy (zapytajcie jakiegoś elektryka, to Wam wyjaśni o co chodzi). A kompatybilność ze standardem IPX oznacza tyle, że zanim zacznie się grać, trzeba uruchomić program rezydentny, który będzie potrafił tę kompatybilność zapewnić.

Karta sieciowa Ethernet (jakby się dopytywali o szczegóły, mówcie że NE2000) z wyjściem BNC kosztuje średnio kilkadziesiąt złotych (używaną da się kupić poniżej pięciu dych, na nową trzeba wyłożyć do stu złotych). Do tego dojdzie kabel, którego metr kosztuje około złotówki, końcówki (BNC) po jakieś trzy złote (na każdą



kartę będą potrzebne dwie) i dwa terminatory (na każdym końcu kabla jeden) po złotych sześć (taki terminator można sobie zrobić samemu z normalnej wtyczki BNC, zwierając ją opornikiem 50 omów). Do kompletu połączeń potrzebne są jeszcze trójniki (po jednym na każdy komputer), ale te zazwyczaj są sprzedawane w komplecie z kartą sieciową, więc nie trzeba ich liczyć osobno. Jak powinny wyglądać połączone ze sobą karty widać na zdjęciu. Każdą następną dołącza się dokładnie tak samo – potrzebny będzie kawałek kabla z końcówkami na obu końcach. Trochę problemów może sprawić założenie końcówek – od biedy można je przylutować, choć najlepsze są zaciskane – niestety, specjalne narzędzie do ich zaciskania kosztuje blisko sto złotych, najlepiej więc rozejrzeć się za kimś, kto zajmuje się instalacjami sieciowymi i już takie narzędzie posiada.

Teraz trzeba zainstalować karty w komputerach wybierając im odpowiednie porty i przerwania – wbrew pozorom nie jest to bardziej skomplikowane niż instalacja karty dźwiękowej. Czasem do konfigurowania służy specjalny program, czasem trzeba się posłużyć zworkami. Konfigurując kartę najlepiej nie ruszać ustawień fabrycznych i zmienić tylko (o ile w ogóle okaże się to niezbędne) numer przerwania i port na takie, których nie wykorzystuje jeszcze żadne urządzenie w komputerze.

Ostatni problem to ten nieszczęsny program do IPX-a. Przyznam szczerze, że nie znam żadnego legalnego sposobu jego zdobycia – poza kupnem albo dużego Novella albo... Windows. W tym drugim programie IPX zapewniają trzy programiki, uruchamiane w pliku wsadowym (u mnie nazywa się on ipx.bat):

```
lsl
ne2000
ipxodi
```

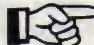
Żeby to poprawnie działało, potrzebny jest jeszcze tekstowy plik net.cfg, o na przykład takiej zawartości:

```
# Setup the NE2000 card
Link driver NE2000
INT 10
PORT 360
```

Oczywiście przerwanie (INT) i numer portu (PORT) musicie podać takie, jakie ustawiliście u siebie. W przypadku korzystania ze sterowników z Novella najlepiej pogadajcie z jakimś administratorem tego typu sieci. Powie Wam, w jaki sposób generuje się tam sterowniki. Dobrze jeszcze doposażyć się w program zapewniający zgodność z jeszcze jednym standardem – netbios. Znowu można go znaleźć w dużym Novellu, choć akurat ta wersja wymaga najpierw zainstalowania driverów do IPX-a. Żeby zaoszczędzić pamięci komputera można skorzystać z driverów netbiosu będących częścia małych sieci typu peer-to-peer (na przykład Novel Lite, Lantastic).

40

Po zapewnieniu sobie połączenia między komputerami można zacząć grać. Do testów najlepszy jest „DOOM" – głównie ze względu na jego łatwą dostępność. Oczywiście trzeba się zawsze liczyć z tym, że nie wszystkie gry potrafią korzystać ze wszystkich typów połączeń, może się więc zdarzyć tak, że mimo najszczerszych chęci nie będziecie mogli w coś zagrać. W czasie naszych testów okazało się na przykład, że „688" nie chce się łączyć w ogóle, „Seawolf" i „Warlords 2" nie potrafiły skorzystać z driverów netbiosu wziętych z pakietu SilverNet, „1942" z kolei potrafi ko-



PERFECT GENERAL

1. Gra strategiczna. Prowadzi się do boju całą armię (nie mającą nic wspólnego z rzeczywistością). Wystarczy 386 i 4 MB pamięci, konieczna SVGA. Opis: TS 9/95.



2. Modem albo RS, w odróżnieniu od innych gier istnieje możliwość ustawienia portu i numeru przerwania, z którego chcemy korzystać (można też ustawiać parametry działania – liczba bitów danych, bit stopu, bit parzystości...)

3. Ze względu na typ połączenia – można grać wyłącznie w dwie osoby.

4. Jedna płytka wystarcza na grę dwóch osób – gra sięga do płytki tylko podczas zaglądania do głównego menu, potem można CD wyjąć i włożyć (na chwilę) do drugiego komputera, co zresztą jest proponowane podczas instalacji.



5. Gra się niezbyt ciekawie, bo na ruch przeciwnika trzeba czekać (podobnie jak to ma miejsce w „Warlords"). W efekcie nie ma wielkiej różnicy między grą na jednym komputerze w dwie osoby, a grą w dwie osoby na dwóch komputerach.

Screamer

1. Wyścigi samochodowe. Wymagania – spore, 8 MB (gołe, nawet smartdrv większy niż 128 kilo niewskazany) i szybki komputer. U Rooshkeena działało chyba lepiej (na 486). Opis: TS 1/96.

2. Jedyny obsługiwany protokół to IPX.

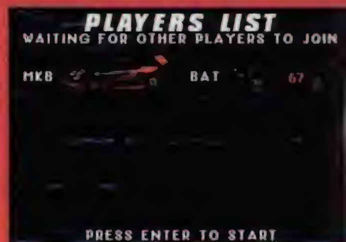
3. Grać można w dwie do ośmiu osób.

4. Na pudełku jest napisane, że każdy gracz musi mieć własną kopię gry – to nieprawda. Prawda jest w instrukcji – co najmniej jeden z graczy musi mieć u siebie

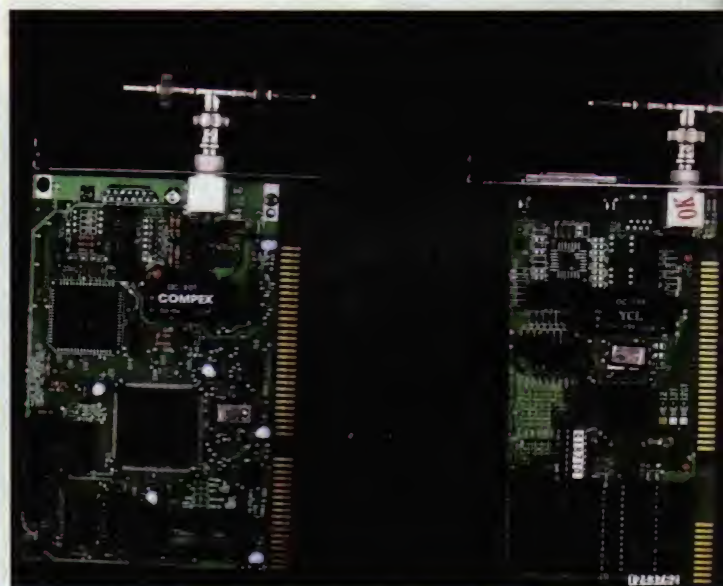


na dysku pełną instalację i CD w czytniku. U reszty wystarczy instalacja do gry w sieci (tak się [...] nazywa, można ją sobie wybra[...] W tym wariancie gra wychodzi [...] sunkowo tanio – w krańcow[...] przypadku jej cenę można podz[...] lić na osiem.

5. Mieliśmy poważne kłop[...]



z grą we dwóch – z jakiegoś [...] wodu jeden komputer miał źle [...] poznawaną szybkość działan[...] a potem w efekcie gra wlokła [...] niemiłosiernie... Pentium czek[...] na UMC-a i nie udało nam [...] skończyć ani razu wyścigu (od[...] daliśmy z gry ze względu [...] przekroczenie czasu).



Seawolf

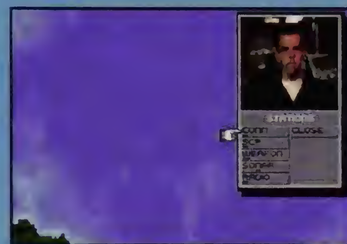
1. Symulator okrętu podwodnego klasy Seawolf (pierwszy został zwodowany latem zeszłego roku, drugi jesienią, w Kongresie trwają przepychanki na temat budowy trzeciego). Kiedy się pojawił, bardzo mi się podobał, potem mi powoli przeszło. Potrzebne 4 MB i 386, wskazana (choć nie niezbędna) karta dźwiękowa. Opis: TS 5/94.

2. Modem, bezpośrednio RS-em, albo po kablu sieciowym, ale nie jest mu potrzebny IPX a netbios. Ten z SilverNetu mu nie pasował i musieliśmy zainstalować netbios z dużego Novella.

3. Można grać wyłącznie po dwie osoby wspomagające się nawzajem. Takich równoległych gier może być cztery (oczywiście na kablu sieciowym, przy innych typach połączeń gra się we dwójkę).

4. Każdy instaluje grę u siebie z dyskietek.

5. „Seawolf" jest trochę wymagający – bywają kłopoty z uruchomieniem go, kiedy jest mało pamięci podstawowej. Jednak uwagi na jego temat dotyczą przede wszystkim nie strony technicznej, a samej gry. Niestety, nie można grać przeciwko sobie (to znaczy można, ale jest to wbrew grze), co kasuje istotny element zabawy. Również, niestety, okręt, którym płyniemy, jest tak zwrotny, że n[...] sposób trafić go torpedą. W efe[...] cie po opanowaniu przez obu gra[...] czy sztuki uników, walka trwa [...] remisu związanego ze skończe[...] niem się torped. Zawsze jedna[...] można spróbować zagra[...] zwłaszcza, że chyba nie ma żad[...] nego innego symulatora okrę[...] działającego w sieci (688 nie uda[...] ło nam się uruchomić mimo licz[...] nych prób).







Werewolf vs Comanche

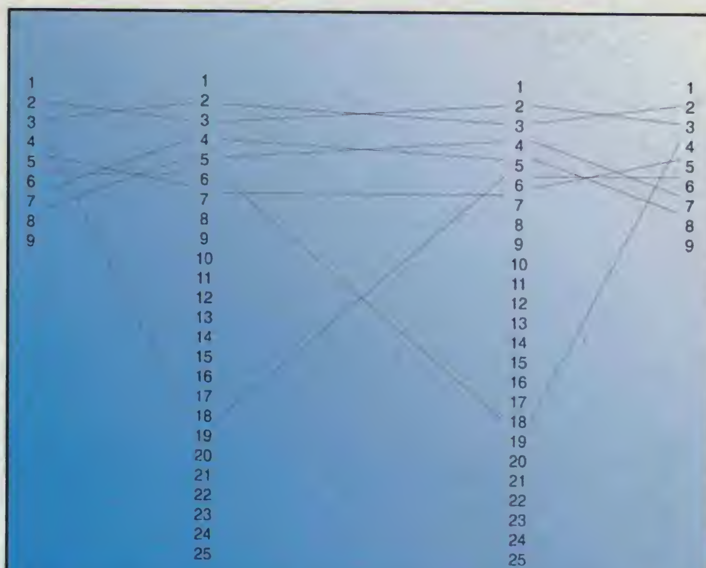
1. W jednym pudełku dwie gry na dwóch płytkach CD – dwa niezależne symulatory (właściwe strzelanki oparte o śmigłowiec), jeden to Werewolf (Kamow Ka-50) drugi to Comanche (RAH-66). Wymagania sprzętowe – 8 MB, jakieś 486 i już. Opis: TS 3/96 (czyli gdzieś w tym numerze).

2. Łączyć się można na wszystkie trzy sposoby, wypróbowaliśmy dwa – IPX i bezpośrednio po RS-ie. Oba działały bez zarzutu.

3. Według instrukcji grać naraz może do ośmiu osób, ale na mój gust to by była przesada; już przy dwóch robi się ciasno.

4. Każdy musi mieć swoją płytkę, ale kupuje się od razu dwie, więc w sklepie dostajesz do ręki zestaw gotowy do gry.

5. Uwag mam bardzo dużo. Po pierwsze i najważniejsze, Nova Logic już sama nie wie, co ze sobą zrobić i sprzedaje ciągle ten sam program owijając go w coraz to nowe papierki. Pierwszy raz latałem Comanchem w 1992 roku (opis TS 1/93) i wtedy było to coś niesamowitego. Od tamtego czasu dorobiłem się ponad dwanaście razy szybszego komputera, a Comanche jak chodził w rozdzielczości 320*240 (a tak naprawdę 160*240) tak dalej chodzi. Po drugie, mniej może ważne, obszar, nad którym się lata, jest stosunkowo mały, więc gdy latają dwie osoby właściwie nie sposób przed sobą uciec. Wprawdzie walka nie polega na uciekaniu, ale jeżeli po zestrzeleniu przeciwnika ma się go w ciągu dwudziestu-trzydziestu sekund z powrotem na ogonie, nie sposób zrealizować swojej misji i wytłuc celów naziemnych. Pół biedy, gdy misje są wspólne (mogą być wspólne, takie w których jest się wobec siebie neutralnym i można się zdecydować na konfrontację albo współpracę, i takie w których celem jest eksterminacja przeciwnika). Po trzecie wreszcie, nie udało mi się doprowadzić do tego, żeby uruchomić grę z Gravisem.



Schemat kabla z którego korzystaliśmy przy tworzeniu raportu

Transport Tycoon

1. Strategia ekonomiczna, w której podstawowym zadaniem gracza jest zbudowanie imperium środków transportu bez oglądania się na konkurencję, albo nawet wbrew niej. Do gry wystarczy 386 i 4 MB pamięci, choć wskazana jest lepsza konfiguracja. Opis: TS 1/95.

2. Pod względem typów oferowanych połączeń „Transport Tycoon" jest cieniutki – obsługuje wyłącznie połączenia kablem RS. Jak w większości gier nie ma możliwości zdefiniowania parametrów portu szeregowego – mogą być tylko standardowe, COM1 lub COM2.

3. Ze względu na typ połączenia można grać tylko w dwie osoby, a szkoda, aż się prosi o to, żeby do gry mogło usiąść więcej ludzi naraz...

4. Na każdym komputerze instaluje się grę na dysku twardym z dyskietek (albo z CD, IPS ostatnio wydaje serię „the essential selection", można w niej kupić „Transport Tycoona" razem z „Theme Park" na jednej płytce).





5. Właściwie nie mam żadnych specjalnych uwag – gra się bardzo fajnie. Połączenie nie wymaga żadnego zachodu, po połączeniu komputerów kablem wybiera się grę w dwie osoby i opcję „próba połączenia", potem wszystko dzieje się samo. Jedyna uwaga to ta już umieszczona powyżej – brak opcji grania w więcej osób.

Warlords 2 DeLuxe

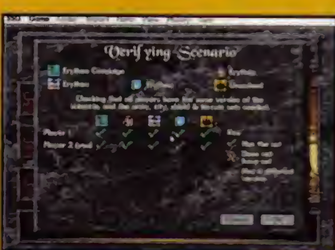
1. „Warlords 2 DeLuxe" to czysta strategia w najklasyczniejszej postaci, z walką podzieloną na tury. Podbijając miasta i tworząc w nich nowe armie dążysz do podbicia całej mapy. Wymagania nie są szokujące, 386 i 4 MB powinno wystarczyć. Opis: TS 6/93 i TS 8/94.

2. Można grać w trzech (a właściwie czterech) wariantach. Połączenie bezpośrednie albo modemowe pozwalają na grę we dwie osoby. Połączenie sieciowe (netbios) pozwala na grę albo we dwóch, albo w 3 do 8 graczy. Nie wiem dlaczego tak dziwnie, ale tak jest.

3. Kombinacje alpejskie związane z liczbą graczy opisane powyżej. Testowaliśmy tylko warianty dwuosobowe (netbios i RS).

4. Każdy powinien mieć własny egzemplarz gry, ale po uruchomieniu nie jest potrzebny CD w stacji.

5. Gramy według schematu „ja się ruszam, Ty się nudzisz, a potem następuje zmiana". Tak, tak, „Warlords 2 DeLuxe" w sieci jest grą turową! W efekcie gra się tak sobie, na szczęście podczas tury przeciwnika (albo przeciwników) można podglądać miasta, bohaterów i armie, co ułatwia planowanie i późniejsze szybkie wydanie rozkazów. Całość oparta jest o te same drivery komunikacyjne co „Seawolf", w dodatku do uruchamiania służy pokrętny system plików wsadowych.





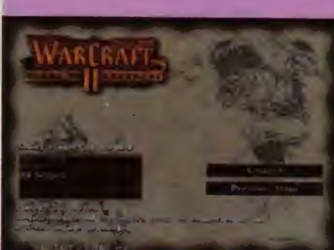
Warcraft II

1. Strategia – w oparciu o złoto, drewno i ropę, tudzież siłę kończyn górnych, stawiasz kolejne budynki stanowiące o rozwoju możliwości produkcyjnych; wszystko po to, żeby wybić armię przeciwnika, postępującego dokładnie w ten sam sposób dokładnie w tym samym celu. Komputer nie musi być bardzo szybki, ale niezbędne jest 8 megabajtów pamięci. Opis: TS 1/96 (warto też zajrzeć do TS 2/95).

2. Połączenia bezpośrednie i modemowe, albo IPX. Testowaliśmy tylko to ostatnie.

3. Przy połączeniach opartych o RS-a grać można tylko w dwie osoby, przy IPX-ie nawet w ósemkę, choć na planszy robi się wtedy tłoczno.

4. Bardzo przyzwoita gra. Mając jedną legalną kopię (czyli jedną płytkę CD) można grać we trójkę, wystarczy, że płytkę widzi jeden z biorących udział w rozgrywce programów. Dwie płytki pozwalają na sześciu graczy, trzy – na ośmiu. To jedyny znany nam wypadek tego typu.



5. Rewelacja – o ile gra z komputerem jest taka sobie (bo komputer gra jak ostatni dziad), gra z żywym przeciwnikiem dostarcza prawdziwych emocji. Co ważne, „Warcraft" nie jest grą z czasem podzielonym na tury – wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, więc nie sposób się nudzić. Wszystko co pisaliśmy, dotyczy bezpośrednio „Warcrafta II", ale „Warcraft I" też dawał możliwość gry w sieci i specjalnie się nie różnił koncepcyjnie od swojego następcy.

rzystać wyłącznie z modemu – a i to opcja sprawia wrażenie dodanej w ostatniej chwili, bo nie ma o niej ani słowa w instrukcji (nie ma jej nawet na wydrukowanych w instrukcji screenach).

Przy odrobinie wysiłku organizacyjnego taka sieć do gry może się stać podstawą późniejszej sieci osiedlowej, dającej na przykład wszystkim jej użytkownikom adresy do korzystania z poczty elektronicznej – ale to już zupełne inna historia, którą nie będziemy się zajmować na naszych łamach.

Na koniec jeszcze jedna uwaga: niektóre firmy oferujące dostęp do Internetu, oferują możliwość grania za ich pośrednictwem w gry sieciowe. Być może tym tematem też się zajmiemy.

Borek

Uwaga sieciowa: warto zajrzeć na:
http://www.teleport.com/~caustic
i
http://www.stack.urc.tue.nl/~borre/lan-game.htm

Skrócona lista gier, o których chodzą słuchy, że daje się grać po kablu (IPX, netbios, modem, RS, a w kilku wypadkach jeszcze inaczej). Skrócona, bo mamy dłuższą, chodzą słuchy – bo nie byliśmy w stanie dotrzeć do wszystkich i sprawdzić:

„Advanced Tactical Fighters", „Air Warrior", „Battle of the Eras", „Battledrome", „Bridge Crew", „Car & Driver", „Chuck Yeager's Air Combat", „CivNet", „Command & Conquer", „Conquest of the New World", „CyberBykes", „Descent", „Doom 1 & 2", „Duke Nukem 3D", „Empire Deluxe", „Empire II", „Fighter Wing", „Falcon 3.0", „Flight Commander 2", „Grandest Fleet", „Hardball IV", „Heretic", „Heroes of Might and Magic", „IndyCar", „Legions", „Linewars II" (są na naszej dyskietce shareware), „Machiavelli the Prince" (e-mail), „Magic Carpet", „Mech Warrior II", „Megatron VGA", „Mortal Combat III", „Nascar Racing v1.2", „Netrek", „Netwars", „One Must Fall 2097 v2.0", „Operation Crusader", „Pacific Air War Gold", „Panzer General" (e-mail), „PC Bolo", „Populous II", „Proving Grounds", „Quake", „Radix: Beyond the Void", „Rise of the Triad v1.2", „Spaceward Ho!", „Spectre VR", „Speed Haste", „Stalingrad", „Stars! v1.00", „Super Karts", „Syndicate: American Revolt", „Tank Commander", „Tekwars", „Terminal Velocity v1.2", „The Big 3", „Tyrian", „Virtua Chess", „Virtual Pool", „Wacky Wheels", „WarBirds", „Wing Commander Armada", „Witchaven", „World Circuit", „X-29 Retaliator"

Lista przebojów

Klęska żółwiowa

W niedzielne przedpołudnie feldmarszałek floty Jego Świętowolności Henryka VI króla żółwi Karnaby siedział sobie bujając się z wolna w ulubionym fotelu na biegunach. I nie byłoby w tym nic dziwnego, zawsze to robił o tej porze roku, gdyby nie fakt, że tym razem dokuczał mu wyraźny brak chęci robienia czegokolwiek.

Pamiętał jak rok temu z podkomendnym Bystrzakiem zdobywali odległe lądy morderczych plemion oślizłych kanibali Winniczków. Jeszcze wcześniej, bo dwa lata temu udała im się wspaniała wyprawa na Anatol wojowniczych koralowców, które nawet nie zauważyły jak zostały otoczone, po czym błyskawicznym czterodniowym atakiem frontalnym podbite i już za tydzień wzięte do niewoli. Feldmarszałek Karnaby ze swoim osobistym podkomendnym byli w pełni świadomi wygranej, a będąc znani ze swojego sprytu i diabolicznej wręcz przebiegłości zaczęli snuć podejrzenia. Po burzliwej debacie obydwaj doszli do wniosku, że koralowce coś knują oddając im swoje tereny tak szybko i bez jednego nawet wystrzału. Postanowili wziąć ich głodem. Po trzech miesiącach waleczni Karnaby i Bystrzak nie wytrzymali i odeszli z Anatolu, aby w końcu coś zjeść. Wydawać by się mogło, że uznają się za pokonanych, ale historia potoczyła się inaczej. Po obfitym posiłku obydwaj zapadli w drzemkę poobiednią i zaczęli śnić o tym, jak podbite koralowce pękają z wycieńczenia patrząc na dwóch wojowników mozolnie głodujących już przeszło czterdziesty i czwarty rok okupacji. Piękne sny zapadły im mocno w pamięci zacierając smutną porażkę i zmieniając prawdę na piękniejszą.

W ten sposób w swoim fotelu na biegunach feldmarszałek Karnaby wspominał przeszłość. Cały czas nie wiedział, co tym razem zrobić, jaką teraz zaplanować wyprawę. Jego umysł był tak zaabsorbowany tą myślą, że nie zauważył nawet jak pokrzepiony wcześniej wypitym piwem sałacianym zapadł w drzemkę. W jego umyśle pojawiły się przepiękne bitwy, zwycięstwa, ordery, medale, gratulacje, gratyfikacje, dżemy i tantiemy. Niestety podczas jego snu nastąpił atak wielce szlachetnych i honorowych wojowniczych Krabów Ninja, które przewróciły królestwo i zapanowały nad skorumpowanym systemem żółwiej arystokracji (brawa, owacje i okleszcze!)

Po dziś dzień nowy ustrój wprowadzony przez Kraby wspaniale funkcjonuje ku uciesze i radości zaopatrzonego w kleszcze społeczeństwa. Jednakże feldmarszałek Karnaby nie został odnaleziony a o nim samym powstała legenda, że gdy tylko obudzi się ze swego pięknego snu, to przywróci na okupowane ziemie dawny porządek – ale do tej pory wszyscy już będą mieli kleszcze i nawet koralowce będą kleszczać jak im zagramy!

KRABY

HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. ALIEN BREED 3D	1. IMPOS. MISSION	1. S.W.O.S.	1. SCREAMER	1. DOOM II
2. PLAYER MAN. 2	2. PINBALL FANT.	2. WORMS	2. REBEL ASSAULT 2	2. WORMS
3. FEARS	3. WORMS	3. SOCCER STARS '96	3. C&C	3. THE JUNGLE BOOK
4. ROADKILL	4. POWERDRIVE	4. PREM. MAN. 3	4. FIFA	4. ALADDIN
5. GLOOM	5. SPEEDBALL 2	5. S. SKIDMARKS	5. WORMS	5. POWERDRIVE
6. SUBWAR 2050	6. R. OF T. ROBOTS	6. COMBAT CLASSICS 3	6. REBEL ASSAULT	6. SIMCITY 2000
7. SOCCER STARS 96	7. SLEEPWALKER	7. TURBO TRAX	7. DESTR. DERBY	7. THE LION KING
8. ULT. SOC. MAN.	8. SUBWAR 2050	8. ULT. SOC. MAN.	8. ACTUA SOCCER	8. ULTIMATE DOOM
9. COALA	9. S. SKIDMARKS	9. FL. O. T. A. QUEEN	9. CHAMP. MAN. 2	9. S.W.O.S.
10. R. OF T. ROBOTS	10. ALIEN BREED SPEC.	10. COLONIZATION	10. THE 7TH GUEST	10. F. SIMUL. 5.0

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	PEGASUS
1. JURASSIC PARK	1. LASER SQUAD II	1. S.W.O.S.	1. C&C	1. GLOBAL WAR	1. BATMAN RETURNS
2. HOME ALONE II	2. FRED'S BACK 3	2. THE SETTLERS	2. MORTAL KOMBAT 3	2. AD 2044	2. GOAL 3
3. LEMMINGS	3. MAN. PIŁKARSKI	3. MORTAL KOMBAT 2	3. DOOM II	3. PATROL	3. NORTH&SOUTH
4. STREET FIGHTER III	4. WŁADCA	4. THEME PARK	4. SIM CITY 2000	4. RIOT	4. STREET FIGHTER II
5. CAPTAIN PLANET	5. BURMISTRZ	5. WORMS	5. THEME PARK	5. CYWILIZACJA	5. ROBIN HOOD
6. WORLD HEROES	6. ELVIRA II	6. CIVILIZATION	6. NEED FOR SPEED	6. INNY ŚWIAT	6. MONOPOLY
7. BIG NOSE CAVEMAN	7. MICRO. SOCCER	7. GLOOM	7. FIFA 96	7. INSPEKTOR	7. FANT. ADV. OF DIZZY
8. BATMAN II	8. IRON LORD	8. DUNE 2	8. CIVILIZATION	8. MIECZE VALDGIRA	8. GHOSTBUSTERS II
9. BATMAN RETURNS	9. PIRATES	9. CYTADELA	9. THE SETTLERS	9. KOLONY	9. SILENT SERVICE
10. FANT. ADV. DIZZY	10. MIECZE VALDGIRA II	10. MORTAL KOMBAT	10. TEENAGENT	10. NAJEMNIK II	10. JURASSIC PARK

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	PEGASUS
1. SLICK WORMS	1. CARNAGE	1. BANZAI	1. ZOOL	1. LIGA POLSKA	1. TURTLES
2. CONTRA	2. HANS KLOSS	2. KAJKO I KOKOSZ	2. COLORADO	2. BOP'N'WRESTLE	2. KARATEKA
3. GYRODINE	3. BLUE BARON	3. AGENT CZESIO	3. KAJKO I KOKOSZ	3. REBOUND	3. KING KONG 3
4. GALAXIAN	4. TRIADA	4. CARNAGE	4. UTOPIA	4. PHANTOM	4. WRESTLING
5. THE SOCCER	5. GWIEZDNY MAN.	5. JANOSIK	5. ŻMIJA	5. TECHNUS	5. CONAN

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w po- sługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za trzeci kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 czerwca 1996 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**

. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).





Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 30.04.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „C&A"
CENA	2,60 x	2,50 x	*Dział prenumeraty Wydawnictwa*
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)			
	x	x	
po ile egzemplarzy			
	=	=	
SUMA	+		
		=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 30.04.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „C&A"
CENA	2,60 x	2,50 x	*Dział prenumeraty Wydawnictwa*
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)			
	x	x	
po ile egzemplarzy			
	=	=	
SUMA	+		
		=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 30.04.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „C&A"
CENA	2,60 x	2,50 x	*Dział prenumeraty Wydawnictwa*
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)			
	x	x	
po ile egzemplarzy			
	=	=	
SUMA	+		
		=	
RAZEM:			

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

DRUID

solution

THE COMMON GROUND

Dzięki manipulacjom druidów przy zielonym stoliku zostaniesz przywołany do krainy zwanej Common Ground. Po niewiele mówiącym wyjaśnieniu z ich strony, znajdziesz się w pokoju bez klamek. Zbierz wszystkie możliwe przedmioty, a wyjdziesz na wolność. Na lewo od wyjścia z siedziby druidów znajdziesz trupa. Zabierz od niego klucz i 2 sztuki złota. W kratach znajduje się jeden słabszy pręt. Wyjmij go i otwórz zamek. Koło leżącego znajdziesz bransoletę i kamień potrzebny do kręgu menhirów. Wróć do ogrodzenia. Skręć w lewo i zajmij się strażnikiem. Jego pieniądze przydadzą Ci się do kupna karty wejścia do czytelni. Dostaniesz ją od Ondina – strażnika obserwatorium druidów za 15 sztuk złota. Na tyłach obserwatorium kolejny corpus delicti kryje skarby – dokładnie papier świadczący o zdolnościach wojowniczych właściciela. Oczywiście certyfikat jest na okaziciela... Pokaż strażnikowi przy wejściu dla wojowników papier i zwycięż w 5 walkach; drugi symboliczny kamień w ręku. Teraz możesz poszperać w Archiwach. Zabierz wszystko, co Ci tylko wpadnie w ręce i nie wnikaj w treść książek (chyba że zdecydowałeś sam rozwiązać grę). Po powrocie na drogę pójdź na górę i obroń właściciela wozu. Daj mu Relics Book, a w zamian otrzymasz trzeci kamień. W głazach kręgu umieść wszystkie cztery kamienie i ustaw je zgodnie z różą wiatrów.

KEOWN – HAREM ASTORA

Wybierz się najpierw do lasu i zabierz stamtąd żywicę z drzewa. Na plaży znajdziesz "FIDO-netowy netmail". Za monetę plażowicz da Ci wiadro. Napełnij go piaskiem. W Duir za 12 sztuk złota zdobędziesz kilof. Na placu znowu będziesz musiał walczyć. Trzy nokauty i kamień do kręgu. W jednym z pokojów znajdziesz dwie butelki wina. Mam nadzieję, że nie wypiłeś ich od razu. Zanieś je starcowi z lasu, a on wyjmie zza lady prawdziwe, wystarczająco długo leżakowane trunki. Pałac Astora nie będzie zbyt gościnny. Po dotarciu do komnaty druida, wręcz mu kartkę z butelki. W krypcie polej stół winem – najpierw czerwonym, potem białym . Przejdź do komnaty Astora, skieruj się do hallu z lewej strony. Na stole znajduje się wskazówka zegara. W sali z wodą włóż ją do zegara. Wejdź w prawe drzwi i zdejmuj z półki flakon z miksturą i chochlę. Teraz wróć i wejdź w lewe drzwi. Używając łyżki wyjmij klejnot spod krat. Włóż go do swego amuletu. Z łodzi zabierz nóż wraz z kartką. W powrotnej drodze, wyłów z basenu kamień. Kartkę z łodzi i nóż pokaż człowiekowi z Duir – wpuści Cię do pokoju. Zabierz stamtąd linę. W Czarnych Górach pogadaj z inżynierami i wykop kilofem kawałek węgla. Wracaj do pałacu Astora. W sali z basenem wejdź do ostatniego pokoju i znajdź klucz. Teraz biegnij do łodzi, zalakuj linę żywicą i włóż ją do otworu w pokładzie. Astor podaruje Ci ostatni kamień. Krąg nie powinien sprawić Ci trudności.

KONAN BIBLIOTEKARZ KONTRATAKUJE

W siedzibie druidów skieruj się do pokoju z kufrem. Kluczem Astora otwórz go i wyjmij zawartość. Wyjdź na światło dzienne. Jeśli nurtował Cię głaz niedaleko Common Ground z wystającą częścią metalową – użyj sobie (a raczej jemu) kilofem. W kręgu już czekają na Ciebie...

ANELI – CZYLI W TĄ I Z POWROTEM BEZ PAPACHY

W drodze do klifu natkniesz się na denata. Ma przy sobie Elder Root. Na miejscu leży zmrożony śledź i sopel. Człowiekowi stojącemu przed jaskinią daj Elder Root. Kilof do kucia w lodzie zdobędziesz, jeśli sypniesz groszem w jaskini. Kiedy znajdziesz się w zamku Havnara, skręć w lewo. W sali za studnią podnieś pustą fiolkę i napełnij ją nektarem z kwiatów. Idź dalej, a w sali z gobelinem użyj sopla, aby dostać się do sali Havnara. Na prawo od głównej sali znajduje się biblioteka, a w jednej z książek klucz. Wróć do klifu i wykop fiolki. W drodze do kręgu znajdziesz umierającego strażnika jaskini. Weź Elder Root, notatkę i fiolki.

AGAIN, AND AGAIN...

Zlustruj kolejny pokój w Common Ground. Weź metalową skrzynkę i księgę "Notes on Missions 1-5". Do kręgu!

RUMI, WYSPA JAK WULKAN GORĄCA...

W wiosce znajdziesz bazlową gałązkę. Marivonnickovi wręcz bransoletkę, a w zamian dostaniesz wiadomość do przekazania Ferghusowi. W Sulphur Caves poszukaj stołu na zakrwawionej podstawie (w sali z malowidłem przedstawiającym Curaka). Zgarnij pergamin i tygiel. Za statuetką w sali poprzedzającej pomieszczenie naukowca będzie hełm hutniczy. Brynowi (naukowcowi) daj skrzynkę. Nasyp piasku z wiadra do tygla. Załóż hełm i wejdź ostrożnie do sali z wulkanem. Zanurz tygiel w lawie, a otrzymasz szkło. Teraz idź na plażę i wyjmij trupowi papier. Starcowi koło łodzi wręcz wiadomość od Marivonnicka i Brema. Otrzymany sztylet zanieś Curakowi. Zabierz pojemnik i wróć do Bryna – obdaruje Cię on czterema fiolkami formuły Aktram. Wróć tylko do wioski i pokaż szkiełko człowiekowi opowiadającemu o festynie. Kiedy już skończysz podziwiać oszlifowane szkło, wybierz się do kręgu.

KOCHAMY COMMON GROUND...

Zejdź do ostatniego pokoju. Wyjmij z kominka przypalony papier. Skieruj się do więzienia. Sierżantowi pokaż pachnącą morzem przepustkę. Wejdź do następnej sali, zabij strażnika i zabierz miedziany kluczyk. Wróć do wejścia i włóż go do zegara. Teraz możesz wejść do części więzienia z celami. W jednej z cell znajduje się Kreitzer, który z wdzięczności za pomoc da przepustkę do tajnego laboratorium naukowego. Na Aneli!

A COŚ SIĘ PAN TAK OPATULIŁ?!!!

Fiolki z klifu zapakuj do pojemnika, a następnie włóż tam również Aktram – powstanie odczynnik potrzebny do produkcji paliwa rakietowego (sic!). Zaszyfrowaną informację pokaż bibliotekarzowi. Wracaj na Common Ground.

AND THE WINNER IS...

Wybierz się do obserwatorium druidów i napraw teleskop za pomocą soczewki. Zabierz mapę ze ściany obok teleskopu. Wędruj do Restricted Area. Przepustkę od Kreitzera daj strażnikowi. Skręć w lewo. Pod jednym z materacy będzie kluczyk, którym otworzysz szafkę przylegającą do pobliskiej pryczy. Papier wręcz strażnikowi w następnej sali. Przyjacielowi stojącemu koło rakiety daj odczynnik. Wejdź do rakiety. W środku włóż metalową część do pulpitu jako dźwignię startową. Węgiel namagnetyzuj za pomocą noża i wsadź na puste miejsce (jako system nawigacyjny). Przyjaciel przy rakiecie wręczy Ci kamień do... kręgu. Tylko jakiego, pytasz? A no właśnie. Idź do więzienia. Przejdź po pomoście i... uważaj! Zanim zejdziesz po schodach, weź do ręki flakon z aromatycznym nektarem. To Cię uratuje przed niechybną śmiercią (dla ciekawskich: zapisz przed zejściem i postaw kroki na stopniach bez wyjęcia flakonu). Oto i krąg. Do pustego menhira włóż kamień (Strength), a przeniesiesz się do legendarnej krainy – wyspy Powietrza, której właścicielem jest... Lawson. O dziwo ostatni druid czuje się dobrze, ale będzie potrzebował pomocy. Odbierz od niego magiczną kość. Jeśli w swoim amulecie masz czarny kamień, zamień go koniecznie na biały. Teraz wchodź przez ołtarz do tajnej sali narad druidów. Nie oszczędzaj obłudników. Wracaj do rakiety. W odpowiednim miejscu umieść mapę gwiezdną. Reszta jest milczeniem...

kruk

P.S. Podziękowania dla Agnieszki Prokopiuk z "Computer Studio".

Brain Dead 13

Nie będę wypisywał jakie klawisze i w jakiej kolejności należy powciskać, aby przejść grę. Poniższy solution zawiera tylko opis scenerii, który miejscami jest bardzo pomocny.

KONSERWATORIUM. Na Twojej drodze ,stoi marionetka. Wygląda przyjaźnie, ale ma przyczepione sznurki...

OGRÓD. Czeka Cię szalony bieg przez labirynt winorośli. Oprócz morderczych grzybów i żab, musisz unikać Fritza. Po wyjściu z labiryntu stoczysz walkę z „Posągiem Ograniczeń".

SALON POGRZEBOWY VIVI. Od Ciebie zależy czy dasz się „ogolić" oraz zrobić sobie mordercze manicure.

SYPIALNIA. Ktoś nie daje Ci zasnąć, ale nawet bez niego dzieją się dziwne rzeczy. Tym razem potworną postać przyjmują prześcieradła i to je właśnie mamy zwalczyć

POKÓJ „ŁOSIOWATEGO". Tym razem Twoim przeciwnikiem będzie Moose. Posiada on duże zdolności akrobatyczne, lecz nie jest zbyt bystry. Musisz działać bardzo szybko.

BIBLIOTEKA. W każdej bibliotece panuje spokój, ale nie w tej. Bibliotekarz zacznie w ciebie strzelać jakimiś wyrażeniami. Dodatkowym utrudnieniem sąmole książkowe, które wyglądają dziś na wyjątkowo głodne...

KUCHNIA. Kto widział dinozaura-kucharza? Ty właśnie go zabeczysz. Trzymaj się od niego z daleka, chyba że chcesz stać się cześcią potrawy.

POKOJE WIEDŹM. W pokoju po lewej stronie mieszka Zła Lewa Iris a w pokoju po prawej Zła Prawa Iris. Chcą one połączyć przyjemne z pożytecznym, a dokładniej powstrzymać Cię i przerobić na obiad.

PIWNICA. Czeka Cię tu spotkanie z brrrrrrrrrrrr... ROBALAMI – stonogą, pająkiem, itp (temu drugiemu nie daj się oblec pajęczyną).

SALA TROFEÓW. Upolowane kiedyś zwierzęta zaczynają się mścić... lecz nie na tej osobie co trzeba! Szczególną uwagę zwróć na tak spokojnego YETI.

POKÓJ FRITZA. Walka one on one, lecz nie koniecznie fifty/fifty. Pokonasz go a dostaniesz się do celu swojej wyprawy – KOMNATY UMYSŁU.

KOMNATA UMYSŁU – Ostatnie starcie. Jeśli pokonasz doktorka, to wyjdziesz stąd żywy.

SIMON

P.S - Scenerie dla małego utrudnienia zostały opisane nie po kolei.

THE DIG

Po wyjściu w przestrzeń porozmawiaj z Miles o świni, a następnie uwolnij ją. Kiedy dotrzesz na asteroid, otwórz pudło i wyjmij z niego wszystko, co da się wyjąć. Poleć najpierw do kwadratu drugiego i oczyść powierzchnię odkurzaczem. Załóż ładunek alpha i użyj na nim klucza zbrojącego. Poleć do kwadratu numer 3 i po odbiciu głazu łopatą powtórz operację z ładunkiem (tym razem beta). Poleć spowrotem na prom i porozmawiaj przez komunikator z Kenem o wybuchu.

Po obejrzeniu scenki poleć na asteroid i zejdź w dół. Kliknij na metalowej płycie, a nastepnie „odkurz" i klikaj na trzech pozostałych. Wejdź w tunel. Wewnątrz asteroidu kliknij „pedestal", zbierz wszystkie płyty i ustaw je na swoich miejscach. Statek kosmiczny zabierze Cię na obcą planetę.

Po rozmowie wyjdź z lokacji i udaj się do znaku zapytania po lewej stronie (wrak). Wewnątrz opuszczonego statku otwórz skrzynię i wyjmij niebieską kulę. Pociągnij wiszącą linę. Po odejściu ducha podnieś linę i pręt.

Udaj się do znaku zapytania w górze ekranu. Weź kość (tusk) i rozkop grób łopatą. Zabierz kość szczękową i udaj się do ostatniego ze znaków zapytania.

Wyjmij niebieską kulę a następnie rozkop ziemię w miejscu, na które wskazywała. Podnieś bransoletę i wróć do punktu, w którym wylądowałeś. Popatrz na miejsce, gdzie zniknął duch i zacznij tam kopać. Brink wpadnie do jamy i chwilowo straci życie.

Pod ziemią podnieś matalową płytę i idź w prawo aż znajdziesz fioletowy pręt. Obejrzyj go a następnie popatrz na panele przy drzwiach. Ustaw panele tak jak pokazane jest to na pręcie (drzwi się na razie nie otworzą). Kliknij na rampie, pod ciemnym tunelem.

Zejdź na dół i popatrz pod nogi. Zauważ soczewkę, ktora wypadła z maszyny. Stoisz obok panelu sterującego robotem. Aby podnieść soczewkę ustaw kombinację: 4xfiolet, 2xżółty, 1xczerwony. Następnie kliknij na trójkątnym przycisku obok panelu. Aby robot umieścił soczewkę na swoim miejscu, należy wprowadzić następującą kombinację: 5xfiolet, 4xniebieski, 1xczerwony. Po przyciśnięciu trójkąta generator mocy znów zacznie pracować na pełnych obrotach i otworzą się jedne z drzwi, w które oczywiście należy wejść (przedtem zabierz niebieski kryształ schowany pod trójkątną płytką). Znak zapytania przywołuje tramwaj. Wsiądź do niego i udaj się w kierunku muzeum

Sam nie masz szans na otworzenie zaciętych drzwi, na razie zostaw je w spokoju. Idź na górę i przyjrzyj się urządzeniu. Ustawiaj soczewkę i klikaj (trzymaj przez kilka sekund!!) na przycisku aż pojawi się most świetlny. Obejrzyj sobie kryształ i wróć do muzeum.

Podnieś z ziemi tabliczkę i zielone kryształy. BARDZO UWAZNIE, KILKA RAZY obejrzyj każdy z wyświetlaczy. Zawierają one rozwiązania najważniejszych zagadek w grze. Weź czerwony pręt i pójdź w lewo do biblioteki. Porozmawiaj z Maggie o wszystkim.

Będąc z powrotem w Nexus uzyj kości z grobu na panelu najbliższym Iskrzących przewodów. Połącz go z nimi kablem z wraku. Użyj czerwonego pręta, aby otworzyć pierwszy panel (po prawej stronie od ciała Brinka). Wejdź do środka i przywołaj tramwaj. Nic się nie stanie, więc wróć na górę.

Użyj kryształów na Brinku. Wow! On wcale nie umarł! Jedźcie razem do muzeum. Razem z Brinkiem otwórzcie uchylone drzwi. Wewnątrz podnieś kanister i kilka kryształów. Wyjdź na zewnątrz i idź nad wodę. Przestraszony Brink ucieknie. W celu pozbycia się mutanta z jeziora ułóż odpowiednio kości żółwia (popatrz w tym celu na FOÍSSIL leżący niedaleko ścieżki nad wodę). UWAGA! Kości można obracać klikając najpierw lewym, a potem prawym klawiszem! Połóż materiał wybuchowy na żółwiu i użyj na nim kryształów. Lessie zje przynętę i wybuchnie. Teraz możesz spokojnie zanurkować.

W podwodnej jaskini podnieś płytę i pomarańczowy pręt. Wróć do Nexus, otwórz drzwi przy pomocy znalezionego pręta i wezwij tramwaj. Wysiądź z pojazdu i idź na górę.

W miejscu, gdzie biją fale przypomnij sobie jak surfowałeś na Hawajach zeszłego lata. Łopatą odbij głaz i uruchom most świetlny. Wejdź do jaskini. Podnieś klatkę piersiową, kołek i pokrywę. Wepchnij kołek do otworu w kole, a następnie oprzyj o niego leżący na ziemi drąg. Przy pomocy kijka, klatki i drąga zmontuj pułapkę na gryzonia. Aby go złapać, kliknij na jednej z dziur, w których się chowa a kiedy wyjdzie na zewnątrz, zajdź go od drugiej strony (najpierw upewnij się, że znasz WSZYSTKIE drogi którymi może poruszać się Low w jaskini). Uwięzionemu zwierzęciu załóż bransoletkę i wypuść je. Powiększ łopatą szczelinę, gdzie się schował i wejdź tam. Przy pomocy niebieskiej kuli zlikalizuj i rozkop jamkę. Zabierz z niej potrzebną część i wyjdź na zewnątrz. Przejdź koło wodospadu do jamy. Podnieś niebieski pręt i pojedź tramwajem z powrotem do Nexus.

Na miejscu wejdź w ciemny tunel i idź w lewo. Przejdź przez komorę powietrzną i podejdź do panelu. Kliknij na zgasłym kryształem, a następnie włóż niebieski pręt w otwór. Kliknij na krysztale jeszcze raz i tak przesuwaj niebieskie pręty, aby krzyształ zaświecił jak pozostałe.

Wróć do pomieszczenia, gdzie tramwaj nie chciał przyjechać. Po przejażdżce wysiądź i idź do góry. Wykop kolejna metalową płytę. Zejdź do grobowca i zapal światło wciskając niebieski kryształ w otwór. Wyjdź na górę i kliknij na piachu obok wejścia. Pójdź ścieżką w dół. Napraw most świetlny i udaj się do miejsca, gdzie złapałeś zwierzaka.

Otwórz drzwi w głębi ekranu. Podnieś zielony pręt i kolejną płytę. Kliknij jednym ze „scepters" na światełku na suficie. Ustaw księżyce zgodnie z tym, co Boston mówił w muzeum (zaćmienie większego księżyca).

Wróć do Nexus i otwórz drzwi przy pomocy zielonego pręta. Pojedź tramwajem. Na miejscu wyjdź nad rzekę (góra ekranu) i obejrzyj zielone światełka. Wyjdź i udaj się do pokoju zarośniętego bluszczem. Ustawiaj kombinacje z kolejnych prętów na panelu. Wyjdź i napraw most świetlny (odpowiednie kolory świateł muszą łączyć sie z odpowiednimi kamieniami – zagadka nie jest trudna). Przez most pójdź do grobowca.

Zauwaz zapadnię w podłodze. Połóż tam pręt i kliknij na krypcie. Dotknij statuy, a kiedy się rozpadnie, zjedź na dół. Spróbuj otworzyć drzwi – wskrzesisz strażnika. Użyj krzyształu na drugim, a zginą obaj. Przy pomocy żółtego prętu otwórz drzwi, a następnie piramidę. Obudź do życia wynalazcę i spróbuj z nim porozmawiać.

Wyjedź na górę i idź w prawo ścieżką. Na tarasie jest Brink – porozmawiaj z nim. Wyjdź w prawo i wystrasz nietoperze latarką. Zabierz kryształy i po rozmowie z Brinkiem idźcie do gniazda pająka, gdzie uwięziona jest Maggie. Porozmiawaj z archeologiem i każ mu odwrócić uwagę zwierzęcia. Wyjdź przez drzwi z prawej strony i pchnij głaz na górze. Wróć i porozmawiaj z Brinkiem i Maggie na temat „grate". Zgodzą się na Twój plan. Za chwilę dziewczyna będzie wolna, a Brink zabierze Ci kryształy. Idźcie we dwoje porozmawiać z wynalacą. Tym razem zrozumiesz wszystko.

Pojdź z Maggie obejrzeć dziwne zielone światła. Pokaż jej tabliczkę z Inskrypcjami – za chwilę na wodzie wyrośnie wyspa. Wejdź tam i zabierz ostatnią płytę. Biegnij na pomoc Brinkowi – będziesz musiał odciać mu dłoń.

W Nexus ustaw cztery płyty w odpowiedni sposób i wejdź do otwartych drzwi. Tramwaj zabierze Cię do laboratorium wynalazcy. Obejrzyj wszystko dokładnie i porozmawiaj z Maggie. Uruchom ostatni z mostów świetlnych i idź jeszcze raz porozmawiać z wynalazcą. Przy pomocy pręta, który Ci dał, zobaczysz jeszcze jedną lokację – plażę (ustaw kombinację w pokoju mapy). Udaj się tam i zabierz brakującą część maszyny.

Do szczęścia brakuje Ci jeszcze dwóch kryształów. Odwiedź kumpla-kalekę i pokaż mu „oko". Przy jego pomocy wyprodukujesz potrzebne kryształy. Wróć do laboratorium i włóż brakujące części do konsoli.

Za Twoją namową Maggie spróbuje naprawić maszynę i zginie. Możesz ją wskrzesić lub nie – zakończenie będzie wtedy troszkę inne.

Idź na górę do mostu świetlnego. Kiedy obszczeka Cię pies, zgaś most, a zwierzę stanie się wspomnieniem. Wejdź do kryształu i kliknij na portalu.

I to by było na tyle...

The Riddle of Master Lu

Szkicuj w notesie wszystko, co popadnie!

NOWY JORK

Z kobrą można rozprawić się mieczem samurajskim bądź przyrządem do poskramiania węży. Leć do Peiping.

PEIPING

Wymień dolary na chińską walutę. Zejdź z ulicy do BLACKSMITH'S ALLEY i spróbuj wziąć koło. Kiedy rozsypie się na drobne kawałeczki – zabierz siedem drewnianych szprych. W kupie złomu, przy której usadowił się chłop znajdziesz pierwszy eksponat do swojego gabinetu osobliwości REBUS AMULET. Zapytaj o niego i dokonaj zakupu.

Karmiącej gołębie staruszce podaruj swoje zdjęcie z wojny. Hełm połóż na markizie (AWNING). Teraz możesz zrobić użytek ze szprych wsadzając je w dziury w murze i jak po drabinie przechodząc na drugą stronę. Z jednej z dziur wypadł srebrny motylek – kolejna osobliwość. Podnieś pałkę (MALLET) i uderz nią w gong. Po rozmowie z akolitą udaj się do Posh Express, wyślij do Nowego Jorku swoje znaleziska i leć do Gdańska.

GDAŃSK

Wejdź do środka i porozmawiaj z baronem. Pod fotelem znajdź osobliwość. W pokoju bilardowym z szuflady biurka wyjmij notkę oraz klucze, którymi otwórz zamkniętą szafkę (GAMES CABINET) i szufladę wewnątrz niej. Zauważ w talii brak asa pik. Po lewej stronie obrazu Neptuna jeden z asów pik różni się od innych, pod nim znajduje się przełącznik odsłaniający skrytkę za obrazem. Otwórz pudełko i weź cygaro. Użyj przełącznika w skrytce aby włączyć wiatraczek. Otwórz kratkę i do okrągłej dziury wrzuć kulę bilardową. Zamknij skrytkę i podnieś stół bilardowy, aby zejść do laboratorium.

Zabierz wszystko z szuflady. Użyj uchwytu (PUMP GRIPS) na pompie (PUMP), nałóż rurkę chirurgiczną (SURGICAL TUBE) na wyloty powietrza (AIR NOZZLES), rączkę od kranu (FAUCET HANDLE) umocuj na zaworze powietrza (AIR VALVE), dźwignię (LEVER KEY) nałóż na bolec na stole (TABLE PIVOT), zdejmij ze ściany układ okresowy (PERIODIC TABLE) i włóż go do szklanego słoja (GLASS JAR). Zamknij AIR VALVE, użyj PUMP, otwórz AIR VALVE, weź szmaragd (EMERALD), naszkicuj go, wyjmij z niego korek (CORK) i szpilką, na której jest osadzony, otwórz przytrzymującą słój obręcz (IRON SUPPORT), weź GLASS JAR, wymontuj pręt pompy (PUMP ROD) i przymocuj do LEVER KEY, LEVER KEY połącz z kroksztynem (WALL BRACKET), zaś używając CORK, gumowej zatyczki (RUBBER PLUG) oraz PUMP GRIPS zatkaj GLASS JAR i zamocuj go na LEVER KEY. Połącz rurkę kranową (FAUCET PIPE) z SURGICAL TUBE zdjętą z AIR NOZZLES oraz z wężem (HOSE), aby połączyć wszystko z kranem (FAUCET STEM). PIPE podłącz z kolei do GLASS JAR, nałóż FAUCET HANDLE (zdjętą z AIR VALVE) na FAUCET STEM i odkręć wodę. Weź list i przeczytaj go. Spójrz na klejnot pod mikroskopem – na szpilce są oznaczenia Ti i Xe. Poszukaj na układzie okresowym pierwiastków o takich właśnie symbolach. Zanotuj towarzyszące im liczby Ti – 22, Xe – 54. Czytane wspak dadzą kod do wyjścia – 4522.

Zapłać markami ogrodnikowi. Weź drabinę, postaw ją przy grobie, wdrap się, otwórz kratkę i zajrzyj do środka. Wróć do Nowego Jorku po żółwia i jego jedzonko. Zepsuj krzew (TOPIARY) przed zamkiem i pójdź powiadomić o szkodzie ogrodnika. Weź porzucone przezeń narzędzie (EDGER) i deskę (WOODEN PLANK). Deskę połóż na urnach, wejdź na nią i otwórz kratkę. Jedzonko połóż w środku i popchnij je narzędziem, a następnie wsadź do środka żółwia. Przeczytaj list.

PERU

Naszkicuj stelę, luknij na maskonury (PUFFINS) i na zegar.

WYSPA WIELKANOCNA

Gadaj z Twelvetrees. Gadaj ze starszą kobietą, weź pniak i wyrzucone na brzeg drewienko w kształcie maskonura. Z miejsca wykopalisk weź rękaw, kijek i notatkę. Z maszyny w szopie zabierz sznurek (PULL CORD). Użyj rękawa, by z kamiennej rzeźby wyłuskać obsydianowe oko. Wróć na plażę. Użyj pniaka na dużej dziurze w ławie, przymocuj doń kijek i użyj jako dźwigni, aby poruszyć statuę. Daj kobiecie obsydianowy dysk. Wróć do Posh Express, daj gościowi maskonura, babie zaś otrzymaną od niego oprawę zegara. Gadaj z Twelvetrees, podnieś upuszczoną przez nią zapalniczkę. Symbole na mapie: rozgwiazda, brzeg morza, ząb rekina, scallop (muszla, małża) można znaleźć na monolitach. Między nimi znajduje się duża czerwona skała z małym kamieniem przed nią. Aby go poruszyć, należy zmoczyć glinę – z kości wieloryba i PULL CORD skonstruuj naczynie i napełnij je morską wodą na plaży. Polej glinę i rusz kamień. Weź rongorongo. Wróć do Twelvetrees. Wejdź do szopy przez okno. Weź narzędzie (SPARK PLUG TOOL) i użyj go na świecy (PLUG). Użyj PULL CORD na drucie (WIRE), a potem na PLUG, weź pokrywkę GAS TANK CAP, zapal zapalniczkę, połóż zapalniczkę na podłodze (nie jest podpisana). Pociągnij za kabel (POWER CABLE), względnie zagraj na kości wieloryba. Zmykaj przez okno.

MOCHA MOCHE

Pokonaj przepaść, dojdź do wieży i zbierz dwa winorośla. Przywiąż każde z nich do pajęczej statuy przy przepaści i ciśnij po kolei na drugą stronę. Pokonaj przepaść, odwiąż linę i przywiąż obydwa winorośla do drzewa. Wróć i odwiąż linę od statuy. Gadaj z Menendezem (osobliwość), daj mu szmaragd, weź drabinę i łopatę oraz leżącą w pobliżu zabawkę (osobliwość). Dotrzyj na szczyt wieży. Połącz linę z drabiną i połóż je na ołtarzu. Przywal drabinę słupem (ALTAR POST) i spuść się po linie, aby zabrać czaszkę. Nie zapomnij zabrać liny.

Naszkicuj stelę leżącą na dole, na prawo. Zajrzyj do notesu: pierwszy piktograf w linii jest piątym piktografem linii poprzedniej i występują one zawsze w tym samym ciągu. Ułóż kombinację dla pająka i wprowadź ją na drzwiach do obserwatorium zaczynając od góry, a potem zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wewnątrz połóż czaszkę na szkielecie, i przekręć kabestan (CAPSTAN) używając wsadzonej w dziurę łopaty. Po skończonej robocie zabierz czaszkę (osobliwość).

SIKKIM

Z Posh Express weź ulotkę. Przed świątynią z cygara zdejmij opaskę i pokaż ją strażnikowi. Porozmawiaj z mnichami. Pięciu z nich zajmuje się zgłębianiem modlitw. Zabierz należące do nich koła modlitewne (PRAYING WHEELS) i pozamieniaj – włożenie właściwego koła na właściwe miejsce zostanie zasygnalizowane przez wdzięcznego Ci mnicha. Po skończonej robocie udaj się do mnicha numer 9 (najstarszego stażem) i odszukaj wejście do labiryntu znajdujące się w pustej celi. Z każdej sali labiryntu odchodzą korytarze w cztery strony świata, ale Ripley zapuści się jedynie w te, które mogą zostać oświetlone. Iluminacji dokonuje się pociągając odpowiadającą żądanemu kierunkowi jedną ze zwisających z sufitu lin. Oto mapa:

```
 __   __ __ __ __ __ __ __   __
| | | |__  |   ___|__|  | o
 __| |       |
|  __|      __|  __ __ __
|___|      |F  | |___|
|     __    __| |__ __
|   __|  __ __|  __ __ __|
|  __| |__|  __ __  |__ __
| |___ __  __|  __|__ __  |
|__ __| |__ S| |___o |__|
```

S - start
F - finisz
o - osobliwość

Gdy dojdziesz do drabiny, pociągnij za sznurek i wdrap się na górę. W nagrodę zajrzysz do księgi Mistrza Lu.

PEIPING

... Wyjdź na zewnątrz i zabierz gong, aby przykryć nim palenisko. Teraz popchnij tablice, aby spadły na kitajca. Spod tablic wydobądź swój dziennik. Obok paleniska jest węgielek – zamaż nim odcisk w dzienniku...

WIOSKA

Kup łopatę. Wejdź do piwnicy i za workiem z ryżem znajdź rękę wystającą ze ściany. Wykop ją łopatą, a potem własnoręcznie poszerz nieco dziurę. Wróć i poproś o światło. Zajrzyj do dziury.

GROBOWIEC

Dla wygody oznaczmy korytarze, jadąc od północy liczbami od jeden do pięciu. W drugim popchnij piątego niebieskiego żołnierza, w pierwszym pociągnij czerwonego, co zgodnie z instrukcją mistrza Lu otworzy jadeitowe wrota. W pierwszym korytarzu odnajdź jeszcze leżący na prawo od rydwanu, u stóp nie zapalonej urny, drewnianą belkę (WOODEN BEAM). Sprzed drzwi zabierz figurom żołnierzy tarcze (SHIELDS) podnieś leżący nieopodal słupek (WOODEN POST). Przekrocz drzwi, zauważ trupa i wyjmij ze ściany korbkę. Cofnij się. Z korytarza czwartego wytargaj rydwan" i pchaj go przed sobą aż bezpiecznie dojdziesz do końca. Włóż korbę do dziury i podeprzyj WOODEN POSTEM, drzwi podeprzyj WOODEN BEAMEM, co pozwoli Ci zabrać słupek, a potem korbę. Wręcz ją Mei. Stań przed mostem i obróć trzykrotnie kołem, włóż w dziurę łopatę i przekręć most jeszcze raz. Poleć Mei, by przeszła na drugą stronę. Wyjmij łopatę. Ustaw most w pierwotnym położeniu i każ Mei zrobić użytek z korby. Aby pokonać jezioro lawy, użyj tarcz. Zabierz pieczęć.

Dixie

solution

Spodziewajcie się niespodziewanego!

Tak się właśnie zastanawiałem, czy ktoś te komentarze w ogóle czyta. Czy na przykład nie wystarczyłoby napisać "ksadfjhnldkfjnsl„ i tak by nikt tego nie zauważył. Albo też zastosować programik Borka, tworzący kilogramy tekstów, bazując na prawdopodobieństwie występowania po sobie kolejnych wyrazów. I tak wpadłem na pomysł zamieszczenia w dwóch kolejnych numerach tego samego kawału. W efekcie oczekiwałem listów protestacyjnych. Jeżeli takie się pojawiły, to wśród nich przeprowadzę losowanie nagrody-niespodzianki. Rozwiązanie tego mini konkursu za miesiąc.

Nie bierzcie sobie tego za bardzo do serca, ten konkurs był jedyny w swoim rodzaju. Następne na pewno nie będą na tym polegać, więc nie ma sensu przysyłać co miesiąc listy "dziwnych„ rzeczy pojawiających się w TS.

Uwaga: Żadna część tego komentarza nie odnosi się do rzeczywistości w jakikolwiek sposób. Zbieżność zdarzeń i postaci z universum będącym zewnętrzem tego komentarza jest czysto przypadkowa, wyliczalna za pomocą metod probabilistycznych (służę wzorami!).

Dean, może być Dziekan

Autentyk z FIDO:

"Gdy byłem jeszcze w ogólniaku, mnie i paru kumpli opanowała mania grania w szachy. Spotykaliśmy się popołudniami i graliśmy, graliśmy, graliśmy...

Pewnego razu grając z kumplem, bawiłem się pionkiem kręcąc go w palcach. A że sytuacja była napięta, mimowolnie wypstryknąłem go z palców... Ale to tak nieszczęśliwie, że trafiłem kumpla w okulary. On wtedy powoli je zdjął, popatrzył na pęknięte szkło i powiedział:

– I co ja w domu powiem? Że grałem w szachy?!

Tipsy i kody

KOMPUTERY 16 BITOWE

AMIGA

EMPIRE SOCCER / B. Sokólski
Gdy grasz z komputerem i w Twoim posiadaniu jest piłka, to trzymaj cały czas Fire, a potem szybko zwróć się do swego piłkarza. Podasz mu piłkę, ale trzymaj przez cały czas Fire. Przeciwnik (komputerowy) na pewno Cię sfauluje i, jeśli dopisze Ci szczęście, zejdzie z boiska.

FURY OF THE FURRIES / keroteF
Na pierwszym levelu w PYRAMID, na jednej z półek znajduje się maska z wiszącym nieopodal łańcuchem. Uderz z rozpędu w maskę, a znajdziesz się pomiędzy nimi. Uruchomiony teleport przeniesie Cię od razu do MOUNTAIN.

LIGA POLSKA MANAGER '96 / Złoty
W miejscu, gdzie ustalasz ceny biletów wklep „99999" – dużo pieniędzy po 1 meczu.

LOST VIKING, THE / VReDy
Gdy jesteś przy dziwnej beczce, naciśnij „S" – teleportujesz się.

MOONSTONE / „SIR" Rafał – Moeller
SCROLL OF HAWK – zamieniasz się w jastrzębia.
SCROLL OF HASTE – siedmiomilowe buty.
SCROLL OF WYRM – możesz zerknąć w cudze przedmioty.
SCROLL OF PROTECTION – możesz uniknąć walki.
SCROLL OF AQVISITION – możesz ukraść przedmioty.
GEM OF SEEING – możesz podpatrzyć, co się dzieje w budynkach.
RING OF PROTECTION – zwiększa HIT o 20.
POTION OF HEALING – leczy rany.
Aby użyć przedmiotów naciśnij spację, kierując kursor na przedmiot i naciśnij Fire.

MOTORHEAD / VReDy
Naciśnij F1 i wpisz BOMBER. Teraz wciśnięcie ESC – przechodzenie po levelach. Enter, a później spacja – zabija przeciwników.

PLATOON / Przemysław Kozak
Po wczytaniu gry napisz HAMBURGER HILL, używając znaku – z klawiatury numerycznej. Odtąd F1..F4 zmiana levelu.

PORTS OF CALL / keroteF
Aby szybko zostać miliarderem, wybierz korzystny port macierzysty (np. Marseilles) i płyń przeciętnie drugim (PRE-OWNED) statkiem stałym kursem, np. Marseilles – Buenos Aires. Uciułaj kilka milionów, ratuj rozbitków, utrzymuj statek w dobrej kondycji i nie wpadaj na szmuglowaniu – status będzie Ci systematycznie rósł. Wreszcie będziesz miał okazję stać się armatorem z prawdziwego zdarzenia. W tym celu pilnie obserwuj ceny statków w SHIP BROKER. Zmieniają się one codziennie! Największe różnice, dochodzące do kilkunastu milionów można zaobserwować przy tych najdroższych – HIGH – TECH SHIPS. I to jest klucz do tej gry. Teraz pozostaje Ci dokonać zakupu po jak najniższych cenach tanich statków. Następnie w poczet ich hipoteki zaciągnij maksymalne kredyty (wysoki status = wysoka hojność banku). Staniesz się właścicielem pokaźnej sumki, za którą kup najdroższy statek po możliwie najniższej cenie (np. 40 mln$). Sprzedaj go w czasie prosperity, a kiedy ceny statków znowu spadną, postępuj, jak wcześniej. Nie zapomnij spłacić długów!
Z czasem stan Twojego konta będzie wyrażony w miliardach, a status w setkach (!) punktów. Będziesz mógł otrzymywać niebotyczne kredyty, by operować jeszcze większymi sumami i zyskać tytuł magnata wśród armatorów.

SILK WORM / „SIR" Rafał – Moeller
Na Control Screen wpisz SCRAP28 – nieskończone życia. Podczas gry F1 do F10 – zwolnienie gry. 1 do 9 – przenosi po etapach.

UNIVERSE / Przemysław Kozak
Sekwencja 87764 uruchamia samochód stojący na parkingu.

ZANY GOLF / keroteF
Poziom 9 (Energy): Zapal niebieski prostokąt i elipsę obok, potem wyceluj w trójkątną „łapkę", która przenosi piłkę na poziom z chorągiewką. Teraz najważniejsze: jeżeli do tej pory nie wykonałeś więcej, jak 26 uderzeń (sprawdź klawiszem S), załadujesz się dziesiąty stół, Mystery. Jest tam zabawny Arkanoid (trzeba schować wszystkie „bramki") oraz szachownica z migającymi niektórymi polami, które trzeba ominąć. Jeżeli kończące uderzenie do dołka nie przekroczy limitu 31, będzie można zobaczyć... sam nie wiem co, usilnie pracuję nad tym wieczorami!

ATARI ST

GARFIELD / PIOTREK (monSTer)
Chyba umiesz kopać psa i w ten sposób zdobywać dodatkowe punkty? Możesz zdobyć ich znacznie więcej, wskakując na fotel i wykonując takie same ruchy, jak przy kopaniu „zapchlonego". Fotel ulegnie zniszczeniu, ale Ty osiągniesz swój cel.

LOTUS 3 / PIOTREK (monSTer)
Jako imiona obu graczy wpisz BAKTOTHEFISH [może powinno być BACKTOTHEFISH - Dean]. Daje Ci to możliwość przejścia do następnego etapu, bez jego ukończenia. W CODE wpisz GAMESMASTER, a w rubryce ustaw na okrążenia – wyścig z mistrzami.

NAVY SEALS / PIOTREK (monSTer)
1. Podczas pierwszego komunikatu naciśnij T. Teraz odpowiadaj klawiszem „Z" na wszystkie pytania. Podczas gry: W – zmiana uzbrojenia, masz nieograniczone kontynuacje, nielimitowany czas.
2. Gdy masz wiele uzbrojenia (klawisz „W"), to po rozpoczęciu gry przytrzymaj FIRE i zmień je aż do ognia. Teraz jeszcze raz „W" i ogień jest ciągle (cały czas musisz trzymać FIRE). Oprócz tego po zabiciu Araba dostajesz bardzo dużo punktów!!!

RICK DANGEROUS II / Patrick Walczyk „Mr. personality"
1. Wpisz JE VEUX VIVRE na screenie z Hall of Fame – nieśmiertelność.
2. W High Score wpisz POOKY. Teraz joy w lewo – wersja krótka (8 BIT version), joy w prawo – pełna gra (16 BIT version).

ROBINSON'S REQUIEM / Patrick Walczyk
Poradnik majsterkowicza:
1. DRUT + PATYK = SIDŁA
2. PATYK + BANDAŻ = ŁUBKI
3. LIANA + PATYK = ŁUK
4. PATYK + ORLE PIÓRA = STRZAŁA
5. ŻYWICA + PATYK = POCHODNIA
6. LIŚCIE + IGŁA & NITKA = NAKRYCIE GŁOWY
7. IGŁA & NITKA + SKÓRY TYGRYSA = BUTY, RĘKAWICE
8. IGŁA & NITKA + SKÓRY JASZCZURY = KURTKA, SPODNIE
9. AGRAFKA + PATYK + WĄŻ (LIANA) = WĘDKA
10. WĘDKA + EARTHWORM = GOTOWA WĘDKA DO ŁOWIENIA
11. ZJEDZ ŻÓŁWIA = HEŁM
12. SALETRA + BANDAŻ + BUTELKA + WĘGIEL + SIARKA = KOKTAIL MOŁOTOWA
Kilka porad:
1. Duże rany należy najpierw zdezynfekować (uprzednio można odessać trochę krwi), zszyć igłą i nitką oraz ponownie zdezynfekować i obandażować.
2. Wodę, aby była zdatna do picia, należy albo ogrzać nad paleniskiem, albo oczyścić specjalną tabletką.
3. Zanim położysz się spać, rozpal ognisko i ustaw budzik.
4. Na bawoły można polować na dwa sposoby:
- strzelać z łuku z pewnej odległości,
- podczołgać się jak najbliżej i zaatakować dzidą.

ROLAND / Patrick Walczyk
Aby być nieśmiertelnym, spauzuj grę i 5 razy wduś „HELP". Teraz wduś „O" lub spację – skipper leveli.

R-TYPE / PIOTREK (monSTer)
Gdy pojawi się komunikat INSERT DISK B, wciśnij HELP i napisz ME. Teraz:
F1 – nikt Cię nie skrzywdzi,
F2 – nic łatwiejszego jak przechodzenie przez ściany,
F3 – 99 żyć,
F4 – lubisz grać myszką?
Przytrzymaj klawisz HELP + DELETE – następny poziom.

STARGLIDER 2 / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Zatrzymaj statek (joy w dół). Wduś „F" i „DELETE". Wpisz „were on a mission from gods". Twoja energia dźwignie się o połowę. Teraz „K" da Ci super bronie.

SUPER CARS 2 / Patrick Walczyk
W rozmowach z glinIarzem trzeba być ostrożnym. Gdy np. spyta o to, czy to prawda, że niektórzy kierowcy wożą karabiny maszynowe i rakiety bezwzględnie odpowiedz, że na pewno nie Ty, bo jesteś miłym gościem. Gdy poprosi Cię o małą dotację na rzecz POLICJI od razu wypisz czek, gdyż inne odpowiedzi zostaną ukarane kwotą nawet 10.000$.

ULTIMATE ARENA / Patrick Walczyk
Można używać ciosów specjalnych, ale wtedy, gdy Twój wojownik jest dobrze obity i rozzłoszczony. Wówczas obok ramki ukaże się odpowiedni znak. Wystarczy przez chwilę przytrzymać „fire".

PC

7TH GUEST / Conrad Hart
Zdania, które trzeba ułożyć z maków w pokoju pani BURDEN:
THE•SKY•IS•RUDDY•YOUR
oraz: •FATE•IS•BLOODY!
A „SKIPPING THREES AND SKIPPING FIVES" oznacza: „SKAKAĆ TRÓJKI I SKAKAĆ PIĄTKI!".

ALONE IN THE DARK 2 / WOLF/AREK
Jeżeli podczas walki będziesz do[...] tawał w kość, to zbliż się do swo[...] go przeciwnika na minimalną odl[...] łość (możesz się z nim stykać[...]. Dzięki temu będziesz mógł spok[...] nie go załatwić, ponieważ Twój w[...] nie ma możliwości uderzenia Cię[...]

BATTLE BUGS / Maciek Wiktor
1. Zestrzel jakiegoś latającego [...] bala nad wodą – powinien on z[...] kończyć swój żywot.
2. Gdy zabijesz jakiś transporter [...] ćmę (MOTH), która przewozi plu[...] kwę (PILL BUG) zanim ćma zdąż[...] się rozładować, oba robale zginą.
3. Pluskwa jest odporna na materia[...] ły wybuchowe. Karaluch jest odpo[...] ny na trucizny.

CANNON FODDER / Sebastian Ja[...] chymski
W BOOT Hill kliknij na ikonę SAVE. Jako nazwę pliku podaj JABUL[...] i wciśnij ENTER. Pojawi się nap[...] CHEAT MODE. Teraz w czasie g[...] F10 to następny level.

CENTURION / Michael „THUN[...] DERBOLT" BORUTA jr.
Oto jak można rozwiązać pokojo[...] niektóre konflikty:

1. AEGYPTUS:
a: FRIENDLY
b: FRIENDLY
c: OFFER ALLIANCE
d: LOW

A potem:
a: WARM
b: GENTLE
c: APPROACH

2. ARABIA:
a: DIPLOMATIC
b: AGGRESSIVE
c: OFFER ALLIANCE
d: LOW

3. ARMENIA:
a: DIPLOMATIC
b: DIPLOMATIC
c: OFFER ALLIANCE
d: LOW

4. BRITANIA:
a: AGGRESSIVE
b: OFFER ALLIANCE
c: LOW

5. MAVRETANIA:
a: DIPLOMATIC
b: AGGRESSIVE
c: OFFER ALLIANCE
d: LOW

6. SICILIA:
a: DIPLOMATIC
b: AGGRESSIVE
c: OFFER ALLIANCE
d: LOW

7: THRACIA:
a: DIPLOMATIC

b: DIPLOMATIC
c: OFFER ALIANCE
d: LOW
Armenia może zgodzić się na pokój, ale trzeba najechać ją 6000 armią. Sicylię 4000 kawalerią, a THRACIE mając podbite minimum 7 krain.
Reszta krain nie zgadza się na pokój.

CORRIDOR 7 / Sebastian Jachymski
Uruchom grę przez CORR7 LEVEL1DIAGNOSTIC [ew. wokół jedynki spacje – Dean]. W czasie gry wciśnij TAB, lewy SHIFT i CTRL. Kombinacją BACKSPACE + <litera> uzyskujesz efekty jak w Wolfensteinie 3-D.

CRUSADER: NO REMORSE / Sebastian Jachymski
W dowolnym momencie gry wpisz JASSICA16. Teraz F10 daje wszystkie rodzaje broni, amunicję i przedmioty specjalne. CTRL + F10 czyni Cię niezwyciężonym.

DESCENT / Rzadki
W numerze 6/95 były podane tipsy do sharewarowej wersji DESCENT'a. Teraz małe uzupełnienie do pełnej wersji gry:
Tricki uruchamia wpisanie GABBAGABBAHEY:
BIGRED – WSZYSTKIE bronie do pełnej wersji,
FLASH – gwiazdki z Energy Boost pokażą Ci drogę do EXIT'u.
BUGGUN – Twój pojazd uruchamia dopalacze.
AHIMSA – wszystkie roboty są bezbronne,
alt + F - pełna mapa.

EYE OF THE BOHOLDER / Tomek
W tej grze jednym z problemów jest niski poziom doświadczenia, które na dodatek wolno się powiększa. Jest to bardzo istotne przy przenoszeniu bohaterów do następnych części oraz ma wpływ na czas grania w pierwszą. Powyższy problem można rozwiązać w części pierwszej na dwa sposoby:
1. Na poziomie, gdzie są krasnoludy, znajduje się komnata z kenku oraz z ich jajkami. Po jej znalezieniu należy zabić kenku. Oni odradzają się, ale nie od razu. Jeden rodzi się co około czterdzieści kroków. Tą metodą można „nabić" sobie dowolną liczbę punktów i związane z tym poziomy. Należy zwrócić uwagę na to, aby po walce pozamykać wszystkie drzwi od komnaty. Konku nie będą się wtedy rozłaziły po korytarzach na poziomie.
2. Ten sposób jest znacznie prostrzy. Na tym samym poziomie z krasnoludami, wystarczy dojść w okolice komnaty, gdzie odradzają się kenku i... nie otwierając żadnych drzwi chodzić tam i z powrotem. Co pewien czas będą nam rosły punkty i doświadczenie.
Oba te sposoby można stosować w praktyce aż do zawieszenia się programu lub do momentu, gdy postacie staną się nieaktywne (martwe?).

FATAL RACING / Kriss K
Wejdź do CONFIGURATION, wybierz NAMES i wpisz któryś z tych kodów: SUICYCO, MAYTE, LOVEBUN, 2x4B523P, TINKLE – sekretne samochody lub:
SUPERMAN – musisz to zobaczyć,
FORMULA1 – nowe samochody,
DUEL – natarczywi napastnicy,
CINEMA – sprawdź to sam!,
DR DEATH – totalny czad,
I WON – końcówka trasy,
CUP WON – końcówka mistrzostw,
TOPTUNES – nowe efekty,
ROLL EM – credits,
REMOVE – wyłączenie cheatów.

HEXEN / Kriss K
Kody:
GREEDY – czary, dużo czarów,
CONAN – wszystkie bronie i amunicja,
GATExx – w miejsce xx wpisz numer levelu do którego chcesz się przenieść.

HEXEN / Sebastian Jachymski
Wpisz poniższe hasła (WERSJA DEMO):
BGOKEY – nieśmiertelność,
CRHINEHART – masz wszyskie bronie i pancerz,
SGURNO – zdrówko na max,
BRAFFEL – wszystkie przedmioty,
MRAYMONDJUDY – klucze,
RJOHNSON – przechodzenie przez ściany,
BPELLETIERxx (xx - liczby od 01 do 04) – przeskakiwanie poziomów,
REVEAL – cała mapa,
CSTIKA – zabicie potworów,
EBIESSMAN – świnia.

WERSJA KOMERCYJNA:
SATAN – nieśmiertelność,
NRA – wszystkie rodzaje broni i pełen pancerz,
CLUMBED – max zdrowia,
Indiana – wszystkie przedmioty,
LOCKSMITH – klucze,
CASPER - przechodzenie przez ściany,
VISITxx – xx to numer poziomu do którego chcesz przejść,
SHADOWCASTERx – za x: 0 – Fighter, 1 – Cleric, 2 – Mage.
MAPSCO – cała mapa,
BUTCheR – zabicie wszystkich potworów,
DELIVERANCE – świnia,
SHERLOCK – wszyskie części zagadki,
INIT – restart poziomu,
PUKExx – za xx numery od 01 do 99.

LAND OF LORE / Wojtek i Jędrek Burakiewicz
1. Martwą postać można ożywić rzucając na nią czar Heal.
2. W pliku save###.dat cztery pierwsze zapisane offsety po imieniu bohatera to: energia, maks. energia, mana i mana maks. Wpisz FF.

LITIL DIVIL / Sebastian Jachymski
Uruchom grę przez:
DIVIL Nicole – Shift + P chodzenie po pokojach.
DIVIL MEANING – Shift + T dodaje energii.
DIVIL KmCINpOckKeT – F1 zmienia plansze.
DIVIL Donkey – 1 daje więcej skarbów.
DIVIL Grumpy – K daje klucze.

MAGIC AND SWORD / Conrad Hart
Tuż przed każdym rzutem kostką przytrzymaj ALT + CTRL + M + S - teraz wpisz liczbę, którą chciałbyś wyrzucić (1 – 6 lub 1 – 12 lub 1 – 18...).

MEGA MARINES 2 / Conrad Hart
Na planszy tytułowej wpisz:
1. „MARINASGAMES"
i teraz:
Z - życie,
F - super broń,
C - paliwo do odrzutków,
I - odrzutki,
S - nieśmiertelność,
P - nieskończona ilość strzałów.
2. „STONEDASALASA"
i teraz:
F - wszystkie bronie,
4 – wszystkie klucze,
W - nieśmiertelność,
S - odrzutki z nieskończonym paliwem,
I - nieskończona ilość naboi,
R - następny etap,
H - 20 granatów,
P - seppuku,
L - niespodzianka,
D - smok,
Z - wódka,
B - sami sobie sprawdźcie!
A poza tym w czasie gry wstukaj: WAXWORKABOUNTNOME
teraz wciśnij R + A + I + T i wybierz etap (0 – 28) lub „29" – końcówka.

POWERBALL / Wojciech Bauman
Kiedy zobaczysz logo, naciśnij i przytrzymaj oba SHIFT-y. Najpierw lewy, potem prawy. Jeśli Ci się udało, usłyszysz specyficzny dźwięk. Jeśli nie, będziesz musiał zacząć od początku.
W czasie gry działają kombinacje:
BACKSPACE + B - kolor ramki,
BACKSPACE + C - statystyki,
BACKSPACE + E - przeskok do następnego levelu,
BACKSPACE + F - wyświetla położenie X, Y różnych przedmiotów,
BACKSPACE + G - nieśmiertelność,
BACKSPACE + H - odejmuje 1% energii,
BACKSPACE + T - energia, amunicja, broń (max),
BACKSPACE + W - wybór poziomu.
Opcja radaru:
– pokazuje w dolnym lewym rogu ekranu mapkę. Gra chodzi bardzo wolno, ale opcja działa. Żeby ją uzyskać wpisz przy wchodzeniu do gry BSTONE RADAR.
Oprócz tego dostępne parametry:
POWERBALL - wiadomo co,
MUSIC - możliwość testu muzycznego (BACKSPACE + kursory),
RADAR – wspomniane wcześniej uruchomienie radaru.

SETTLERS, THE / Michał Kluz
1. Kod do 16 levelu (nie publikowany): RIVAL.
2. Na początku levelu postaw zamek blisko gór. Nie martw się, że nie ma tu lasu. Zapasy drzewa z zamku wystarczą na początek. Później zasadź las budując chatę leśniczego.
3. Nigdy nie staraj się zdobyć na początku levelu rozległych terytoriów – oddaj inicjatywę przeciwnikowi. Wytycz sobie teren minimum i nastaw się na produkcję broni. Wróg zawładnie ogromnym terytorium, lecz zabezpieczy go słabo (minimalne stany rycerzy na posterunkach), bo nie zdąży wyszkolić pełnego stanu rycerstwa. Ty, po wyszkoleniu drużyny zaatakujesz go i potniesz jego państwo jak szwajcarski ser.
4. Jeśli po ścieżkach pęta się dużo belek drzewa i przeszkadza tragarzom to odetnij drogę od domu drwala – on będzie składał drewno na kupie, a Ty, jeśli będziesz go potrzebował, to dorobisz ścieżkę i towar zostanie rozprowadzony do właściwych miejsc.
5. Jeśli wróg atakuje jakiś obiekt wojskowy znajdujący się blisko zamku, to wypuść rycerzy z zamku – pomogą obleganym.

SIM CITY / DINO Z ŁODZI
1. Gdy uzyskasz pierwszą informację o podatkach (TAX), ustal ich wysokość na 10%. Potem, co jakiś czas, zmieniaj na 9% i znowu na 10%, aż do osiągnięcia poziomu TOWN. Zaraz po tej informacji ustal podatek na 7% i utrzymaj go do końca gry.
2. Można dobudowywać ląd – ustaw na skrzyżowanie dróg. Po jakimś czasie zrobi się z tego kwadratowy kawałek lądu.
3. Wyjaśnienia niektórych terminów o zagrożeniach:
– HOUSING COSTS (komorne) – zaradzić temu można stawiając dużo domków (nie biurowców).
– CRIMES (przestępczość) – zorientuj się gdzie jest największa i postaw tam posterunek policji.
– TAXES (podatki) – patrz punkt 1.
– TRANSPORT - zobacz, gdzie jest najmniej dróg i tam je wkomponuj.
4. Po lewej stronie rzeki buduj fabryki, a po prawej osiedla mieszkaniowe – spore zadowolenie.

SIM CITY 2000 / WOLF/AREK
1. Jeżeli chcesz szybko ugasić pożar, to zatrzymaj grę (ALT – P) i OPUŚĆ TEREN na miejscu pożaru – wtedy ogień nie będzie miał się na czym palić i zniknie nie powodując większych strat w ludziach. Nie radzę stosować tego tipsu, jeżeli pożar ogarnia większą ilość terenu. Można stracić dużo kasy obniżając i podwyższając teren.
2. Po roku 3000 przestępczość bardzo wzrasta. A mieszkańcy kochają tylko wtedy Twoje miasto, kiedy CRIME wacha się od 6% do 8% [Ciekawe, nie mniej niż 6? – Dean]. Bazując na mapie przestępczości trzeba tworzyć nowe posterunki policji.

SYNDICATE / Wojtek i Jędrek Burakiewicz
Jeśli wystrzelasz cały magazynek, to po misji sprzedasz broń za cenę naładowanej.

TIE FIGHTER / Wojtek i Jędrek Burakiewicz
W pliku [imię].tfr zmień wartość w offsecie 2 na 05h i w 10 (dzies.) na 06h. Jesteś generałem i ręką imperatora.

TYRIAN / Kriss K
Kody do statków (wpisz w głównym menu):
TECHNO - (PQ 2 Fighter),
STORMWIND – (STORMWIND),
UNKNOWN - (TX Silvercloud),
ENEMY – (U Fighter).

UFO – ENEMY UNKNOWN / FF Kuzkin
Sposób na szybkie dogonienie UFO-li w rozwoju:
Zapisz aktualny stan gry w dwóch save'ach (niech będą to numery 1 i 2). Następnie zatrudnij dużo naukowców i wynajduj po kolei, co się tylko da. Ignoruj lądujące UFO i nie zajmuj się niczym oprócz wynalazków. Gdy uznasz, że masz już dość, zapisz stan gry na SAVE nr 2. Teraz wyjdź z gry i w katalogu UFO_1 skasuj pliki project.dat i product.dat, a na ich miejsce skopiuj te same pliki z katalogu UFO_2. Po załadowaniu gry 1 przekonasz się, że masz identyczną sytuację, jak na początku, ale dysponujesz dużą ilością wynalazków gotowych do produkcji.

ULTIMA UNDERWORLD 2 / Wojtek i Jędrek Burakiewicz
1. W wieży goblinów zabij gościa we wnęce na 3 poziomie i zabierz mu klucze. Na poziomie 5 otwórz drzwi z napisem „Danger..." i pogadaj z trollem. Teraz idź spać. Kiedy się obudzisz, wszystkie gobliny będą martwe.
2. Czar Smite Foe (VAS JUX MANI) – zabija wroga. Czar Summon deamon (KAL AN MANI) – robisz demona, który Cię atakuje.

UTOPIA / Sir Tomciu
W plikach *.SAV offset 586h to Twoja kasa (zajmuje 3 bajty).

WORMS / Maciek Wiktor
Wybierz SHOTGUN i skocz (ENTER) na minę lub z takiej wysokości, aby robal stracił równowagę. Gdy robal po skoku będzie 1 cm nad ziemią strzel. Działa też na: BAZOOKA i GRANADE. M - całe pole bitwy.

KOMPUTERY 8 BITOWE

ATARI

DIGI DUCK / Konrad Dębski
Napisz DE JET – nieśmiertelność. Na pierwszej planszy zbierz kolejno cyfry: 8, 2, 7, 3, 5, 0.

DRACONUS / Konrad Dębski
Jeśli zostaniesz zabity podczas przemiany, będziesz nieśmiertelny.

KARATEKA / Julcio (Gify)
Kiedy grasz sterując joystickiem, to nie masz kilku super ciosów. Wpisz na tytułowej planszy (scena 1) KARATEKA, a otrzymasz sterowanie klawiaturą.
Q - wysoka pięść,
W - wysoki kop,
A - średni kop,
S - niska pięść,
X - niski kop,
Z - średnia pięść,
Space + prawo – bieg,
Space + Z - ukłon.
[Nie podałeś swojego adresu – Dean]

KOLONY / Konrad Dębski
Po wczytaniu gry, gdy komputer spyta Cię, czy wczytać zapisany stan gry, naduś CONTROL i 3. W 85 linii zmień wartość BANK.

NUCLEAR NICK / Konrad Dębski
Wciśnij START, a po chwili SELECT – skipper leveli.

THINKER / Konrad Dębski
Kod do ostatniej planszy: ATARI 130 XE.

COMMODORE

1942 / Artur Smacki
POKE 52212, 128 – życie
SYS 51945

BASKETBALL PLAY OFF / Przemek Martynowski
Krótka charakterystyka Twojej drużyny:
1. FERRY – powolny, słabo rzuca
2. KALASH – szybki, średnio rzuca
3. DARBY – średnio biega, dobrze rzuca
4. MCHOLS – najwolniejszy, najlepiej rzuca
5. POWER – najszybszy, średnio rzuca
6. MURPHY – cienko biega, cienko rzuca
7. GLOVER - raczej wolny, rzuty extra
8. KING – najlepszy zawodnik, dobrze rzuca, dobrze biega
9. DE VILLE – szybki, średnio rzuca
10. BANJO – prawie równy z Kingiem

BIONIC NINJA / Devil
Na planszy tytułowej poczekaj trochę, później patrz – mapy sektorów.

BOPN'RUMBLE / Artur Smacki
„POKE 2452, 165" – życie
„POKE 4261, x + 48" – x = poziom startu
„SYS 2204"

CAMELOT WARRIORS / Piotr Ożóg
Znajdź żarówkę i przynieś ją czarownikowi – zostaniesz zamieniony w żabę. Teraz możesz poruszać się w wodzie. Wskocz do jeziora i znajdź telewizor. Udaj się do króla jeziora – zostaniesz zamieniony w rycerza. Poszukaj puszki Coca-Coli i udaj się z nią do smoka – zostaniesz przeniesiony do zamku. Znajdź telefon i oddaj go królowi.

CRAZY CARS / Piotr Ożóg
Jeśli straciłeś wszyskie życia i chcesz grać dalej od tego samego miejsca, to naciśnij Fire w drugim joyu.

CRYPT, THE / Piotr Ożóg
Klucz do prawej trumny znajduje się w lewej trumnie. Żeby dostać się do ukrytej komnaty należy wepchnąć sklany blok w ścianę.

DATER 2 / ZYGRYF
Aby włączyć CHEAT MENU, wpisz na planszy tytułowej SLIME!

DECTION / Devil
„Control" + „Q" – przeniesienie do następnego poziomu.

DETECTIVE / A. Biczysko
W swoim pokoju znajdziesz 10 kopert (PADDED ENVELOPES) do których musisz włożyć 10 dowodów (EVIDENCE) oznaczonych małą li-

terką E. Buteleczka w pokoju Doktora (DOCTOR'S ROOM) to trucizna (A SMALL BOTTLE). Po dłuższym czasie prowadzenia śledztwa znajdziesz w łóżku bombę (BOMB!). Wynieś ją ze swojego pokoju (YOUR ROOM) i pod żadnym pozorem nie przeszukuj jej (będzie boooom!). Nie przebywa nigdy zbyt długo w pokoju ze stojącym zegarem wskazującym godzinę 16.45. Ktoś Cię może zastrzelić. W bibliotece jest książka (101 DETECTIVE STORIES). W niej znajduje się kopia testamentu (FOLDER DOCUMENT). Mordercą (którego musisz wskazać) jest ... [Nie, tego już nie wydrukuję – Dean].

ELVIRA / Kate
Pierwszy klucz jest schowany za żelaznym pierścieniem w stajni.

EQUALIZER / Kate
Wciśnij C + „RESTORE" - następna plansza.

GARFIELD IN FAT HAIRY DEAL / Skorpion z Kłaja
1. Na stół wskakuj tylko wtedy gdy John patrzy w prawo.
2. Gdy zdobędziesz lampę zejdź do kanałów. Znajdziesz tam Nermala (mały bury kot), którego musisz kopnąć w pysk i natychmiast wziąć to co zostawił. Niestety, kociak weźmie ze sobą lampę i ucieknie. Teraz musisz wyjść z kanałów po ciemku lub poczekać aż Nermal przybiegnie z powrotem i wymierzyć mu celnego kopa.
3. Nakręcaną myszą postrasz sprzedawcę w sklepie, a otrzymasz szpinakowego pączka (SPINACH PONUT).

GAUNTLET / Sergio
1. Jeżeli przez 30 sek. będziesz stał i się nie ruszał otworzą się wszystkie drzwi.
2. W wersji na dwóch graczy po śmierci swej postaci (druga musi żyć) naciśnij FIRE, a odrodzisz się.

GOLDEN TALIZMAN / Piotr Prasołek
Na niższych poziomach smoki można przejść pod skrzydłem.

HERO / JNGER
POKE 13865, 0 – nieśmiertelność
POKE 14652, 25 – brak przeciwników

KICK OFF 2 / Piotr Prasołek
Po gwizdku sędziego, aby grać musisz nacisnąć Fire. Jeśli nie wciśniesz, możesz się ruszać jednym zawodnikiem, a wszyscy inni będą stać. Wtedy też możesz strzelić gola poruszając tylko joystickiem (nie wciskając Fire).

LASER STIKE / JNGER
POKE 16475, 173 – nieśmiertelność

LAZARUS / Sergio
Jeżeli strzelając będziesz szybko naciskał FIRE, nie będziesz tracił amunicji.

MICKIE / Przemek Martynowski
Jeśli po klasie goni Cię nauczyciel, to zwab go do tablicy i szybko wróć do swojej ławki.

MICROPROSE SOCCER / ZYGRYF
Wykonaj rzut rożny „Fire", gdy bramkarz będzie zmierzał w kierunku piłki drugi raz „Fire", bramkarz rzuci się w bok, a Ty będziesz mógł strzelić gola.

MOONFALL / GvyVey
Koordynaty baz ludzkich:
1. x - 605, y - 1205
2. x - 1804, y - 901
3. x - 1105, y - 2305
Poszczególne misje (lokalizacje):
1. Power Plant 2 $1000
2. Power Plant 5 lub 4 (pod Moon-Base 2) $5000
3. Human Colony 1 $nic (pokazują się na mapie wszyskie ludzkie bazy)
4. Moon Base 1 – $8000
5. Moon Base 2 – $25000
6. Moon Base 5 – $150000 (musisz mieć status IRON SUN)
7. Remus Base 1 – $1000 (po wykonaniu zrobią na Ciebie obławę)
8. Moon Base 3 – $1000 + 200 crystals (musisz mieć pustą ładownię)

MONTEZUMA REVENGE / Przemek Martynowski
Wciśnij C= (Commodore) + SHIFT – obraz się ściemni.

MOVIE BUSINESS / B. Sokólski
Jeśli chcesz mieć dużo gotówki, to na samym początku gry (bez żadnych pożyczek) zrób film pt: „Blown away". Jako aktora weź Mickey Roukę, a jako reżysera Johna G. Alvidsona, studio nagrań „High Tech Fields". Reklamy filmów są zbędne.

OLLI & LISA / Artur Smacki
POKE 8513,0 – wyłączona kolizja duszków
SYS 7424

PIRATES / Piotr Ożóg
FLOTA SKARBÓW 1560 będzie w CUMANA na początku października, w PUERTO CABELLO w końcu października, w MARACAIBO na początku listopada, w RIO DE LA HACHA w końcu listopada, w NOMBRE DEDIOS na początku grudnia, w CARTAGENIE w końcu grudnia, w CAMPECHE w końcu stycznia, w VERA CRUZ na początku lutego, w HAVANIE na początku marca, w SANTIAGO w końcu marca, w FLORIDA CHANNEL w końcu kwietnia.
SREBRNY POCIĄG 1560 będzie w CUMANA na początku kwietnia, w BORBORUTA w końcu kwietnia, w PUERTO CABELLO na początku maja, w CORO w końcu maja. W GIBRALTARZE na początku czerwca, w MARACAIBO w końcu czerwca, w RIO DE LA HACHA na początku lipca, w SANTA MARTA w końcu lipca, w CARTAGENIE na początku sierpnia, w PANAMA w końcu sierpnia, w NOBRE DE DIOS na początku października.
FLOTA SKARBÓW 1600 będzie w CUMANA na początku października, w CARACAS w końcu października. W MARACAIBO na początku listopada, w RIO DE LA HACHA w końcu listopada, w SANTA MARTA na początku grudnia. W PUERTO BELLO w końcu grudnia, w CARTAGENIE na początku stycznia. W CAMPECHE na początku lutego, w VERA CRUZ w końcu lutego, w HAVANIE w końcu marca, w FLORIDA CHANNEL w końcu kwietnia.
SREBRNY POCIĄG 1600 będzie w ST. THOME na początku kwietnia, w CUMANA w końcu kwietnia, w CARACAS na początkiu maja, w PUERTO BELLO w końcu maja, w CORO na początku czerwca, w GIBRALTARZE w końcu czerwca, w MARACAIBO na początku lipca, w RIO DE LA HACHA w końcu lipca, w SANTA MARTA na początku sierpnia, w CARTAGENIE w końcu sierpnia, w PANAMIE na początku września, w PUERTO CABELLO w końcu października.
FLOTA SKARBÓW 1660 będzie w CARACAS na początku września, w MARACAIBO w końcu września, w RIO DE LA HACHA na początku października, w SANTA MARTA w końcu października, w PUERTO BELLO na początku listopada, w CARTAGINE na początku grudnia, w CAMPECHE na początku stycznia, w VERA CRUZ w końcu stycznia, w HAVANIE w końcu lutego, w FLORIDA CHANNEL w końcu marca.
SREBRNY POCIĄG 1660 będzie w CUMANA na początku marca, a w CARACAS w końcu marca. W GIBLARTARZE na początku kwietnia, w MARACAIBO w końcu kwietnia. W RIO DE LA HACHA na początku maja, a w SANTA MARTA na początku czerwca. W PANAMIE w końcu lipca, w PUERTO BELLO na początku września.

PREDATOR 2 / JNGER
Podczas gry wciśnij: BACKSPACE. Zaczniesz od początku, ale każde naciśnięcie Fire będzie powodowało wybuch, a nie strzał.

RAMBO 2 / Devil
Gdy złapiesz coś w kształcie czarnej broni, wciśnij zaraz „W" – teraz masz 99 superstrzałów.

ROBIN OF THE WOOD / Sub Zero
Kiedy w lesie znajdziesz Enta (Enty to ludzie-drzewa) możesz kupić miecz, potem łuk płacąc po trzy sakiewki złota za każdy. Gdy już to masz, także po trzy sakiewki złota możesz kupić strzały, niezbędne by dostać się do turnieju łuczniczego, który musisz wygrać, aby pozytywnie skończyć grę.
Gdy spotkasz dziadka w białym wdzianku idź za nim. Doprowadzi Cię do chatki, gdzie odzyskasz energię.

SCOOBY DOO / Kate
Aby nabić punktów stań pod ścianą i trzymaj ciągle Fire.

STRIP POKER 2.1, 2.2 / Przemek Martynowski
Gdy panienka będzie miała zdjąć którąś z części ubrania, pod sam koniec muzyczki (w momencie, w którym obraz zrobi się chwilowo żółty) wciśnij szybko kilka razy spację – zamiast jednej części stroju, zdejmie dwie (nie zawsze się udaje).

SUPER MARIO BROTHERS / Dominianek słodki dzbanek
Na trzecim poziomie na początku jest dziura, a za nią wysoko wiszące skrzynki aż do kolejnej dziury (już dużej). Pod ostatnią skrzynką jest przenośnik. Stań pod nim (jest niewidzialny) i podskocz najwyżej jak można – uaktywni się i zabierze Cię do 6 levelu. Znaczenie kolejno zdobywanych bonusów:
grzyb – możesz rozwalać mur,
jedna błyskawica – strzelanie na oślep,
dwie błyskawice – szybsze strzelanie na oślep,
ananas – kulka zawsze trafia we wroga,
budzik – zatrzymanie na chwilę czasu,
bomba i łezka – punkty,
magiczna pałeczka – dodatkowe życie, ale można je też zdobyć, gdy uzbierasz 100 monet.
Poziomy ze smokiem i pająkiem na końcu odróżnia się po innej melodii. Smoka przechodzi się tak: wskakuje się na półkę nad nim, czeka, aż będzie blisko miejsca, na które spadniemy z półki. Gdy zacznie się cofać, zeskakujemy i czekamy, aż ten zacznie lecieć w górę. Wtedy czmychamy pod nim i level ukończony. Jest taki level, gdzie przed smokiem jest jeziorko. W nim skacze pirania. Kiedy przejdziemy piranię, wskakujemy na półkę, zbieramy monety i idziemy w prawo (nie zeskakując z półki) – w ścianie jest dziura, którą kończymy etap. Do wpisania się na listę rekordów wystarczy zdobyć 6 punktów (właściwie tylko 0 punktów nie kwalifikuje do listy rekordów, ale na pierwsze miejsce w tabeli „todays greatest" wystarczy 6).

TAI CHI TORTOISE / Przemek Martynowski
Aby pod wodą nie ubywało Ci energii, weź ze sobą gogle.

VENDETTA / Przemek Martynowski
Kable bomby przetnij w kolejności:
1. czerwony
2. żółty
3. niebieski

WINTER GAMES / Przemek Martynowski
W akrobatyce na nartach najwyższe noty dostaniesz robiąc dwa salta w przód.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Blue Fox
W numerze z października pojawił się sposób na przewiezienie trzech zwierząt na drugą stronę rzeki. Nie uwzględniona tam jednej ważnej rzeczy. Gdy pies, kot i mysz będą przewiezione, weź kota i wróć na drugą stronę rzeki, rozbij kamień i weź osiołka, a zostaw kota. Potem wróć po kota. Przewiezienie osiołka jest niezbędne do ukończenia gry.

ZAC MC KRACKEN / Przemek Martynowski
Kombinacja otwierająca drzwi w piramidzie na Marsie: wciskaj – raz lewy, dwa razy prawy, raz środkowy, raz prawy i raz środkowy.

KONSOLE

3DO

STARBLADE / DJ FOX
Na obrazku tytułowym naduś: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, A, A, B, B, C, C. Teraz sprawdź swoją siłę ognia.

ATARI JAGUAR

IRON SOLDIER / MR SIMON vel SUB-ZERO
W options wpisz:
6824 – wszystkie typy broni.
272837 – nieskończona ilość amunicji.
3766824 – możesz wybierać misje.

CD 32

JET STRIKE / KALI
Klawiszologia dla włączonego ARCADE CONTROL.
Czerwony – strzał z działka
Żółty – użycie broni z lewego skrzydła
Niebieski – użycie broni z prawego skrzydła
Zielony + Czerwony – pauza
Zielony + Niebieski – włączenie/wyłączenie automatycznego ciągu
Zielony + Prawo – briefing misji
Zielony + Góra – wysuwanie/chowanie podwozia
Zielony + Lewo – wypuszczanie dymu i użycie dopalacza (jeśli jest)
Zielony + Dół – przejście w tryb HOVER/AGILE (tylko niektóre helikoptery oraz Harrier)
Zielony + Prawy przedni + kierunek – rozglądanie się
Zielony + Lewy przedni – obserwacja wystrzelonego pocisku / bomby
Pause / Play – katapulta
Lewy przedni – zmniejszenie ciągu (samoloty), obrót w lewo (tylko helikoptery i HARRIER w trybie HOVER)
Prawy przedni – zwiększenie ciągu (samoloty), obrót w prawo (tylko helikoptery i HARRIER w trybie HOVER)

GAME BOY

ASTERIX & OBELIX / Game Boy Man
1. W options, w języku Gaulois, czyli francuskim, na „niveau" daj w lewo i ukaże się „facile" – oznacza to grę łatwiejszą
2. Asterix i Obelix mają supercios. Wykonuje się go przytrzymując B, zabija to wszystkich od razu.
3. W Brytanii, na poziomie 2 jest ukryte życie. Wskocz na beczkę drugiego rzucającego nimi i idź na prawo po najwyższym parapecie. Przeskocz na niższy parapet, tam znajdziesz życie.
4. Aby dostać bonusa, trzeba zdobyć 10 gwiazdek na jednej planszy.
5. Na drugiej planszy bonusu w Brytanii i na 2 planszy w Grecji są uk[...] te życia.

LION KING, THE / JELI
W czasie gry włącz pauzę i wk[...] BAABAA – przeskakujesz levele

STAR TREK – THE NEXT GENERA[...]TION / MR SIMON vel SUB-ZERO
Jako hasło wpisz „Q".

NINTENDO

DARKWING DUCK 2 / Janusz F[...]
Na planszy tytułowej wciśnij jedno[...]cześnie: Turbo A, Turbo B, d[...] i start – pojawi się Sound Mode.

DARKWING DUCK 2 / Ronald Ko[...]man
W AREA 3, gdy wejdziesz do wo[...] schyl się – dół – przeciwnicy nie [...]dzą Cię i nic Ci nie mogą zrobić.

FOX'S PETER PAN AND THE PIRA[...]TES / R. Koeman & DOKTOR LIZA
Gdy weźmiesz latającego stwor[...] będzie on leciał za Tobą. Gdy sp[...]kasz pirata (a jest to pewne), wc[...]nij równocześnie góra + A Turbo [...] B Turbo – pirat zginie. Tę czynnoś[...] możesz wykonać, gdy leci za To[...] stworek.

INDIANA JONES / R. Koeman [...] ARNOLD
W kopalni szukaj tajnych komna[...] Wejścia do nich są małe – trzeba s[...] czołgać. We Francji, jadąc na mo[...]cyklu, żeby zabić przeciwnika, mus[...] na niego najechać. W Niemczech, [...]cąc samolotem, możesz wlatywać [...] skały, nic Ci się nie stanie.

SUPER CONTRA / Janusz Fiś
Na planszy tytułowej wciśnij na ra[...] Turbo A, Turbo B, dół i start – po[...]wi się Sound Mode.

SUPER SPY HUNTER / Piotr Koss[...]
Na planszy tytułowej góra + star[...] 24 życia. Góra start w czasie gry [...] odnowa energii. Gdy straci[...] wszystkie życia, weź na contin[...] i ustaw działkę pionowo do do[...] Grasz w tenisa, jeśli wygrasz, zy[...]kasz dużo żyć.
P - ulepszenie pojazdu,
L - energia,
T - ostre koła,
O - olej na drodze,
C - kontrola działek.

TURTLES III / Damian Wolański
1. W czwartej planszy, na jej końc[...] musisz pokonać górnika, kt[...] przyjedzie na stację metra wag[...]nem. Załatwisz go Leonardem [...]biąc go w róg ekranu i cały cz[...] stosując cios specjalny (A turbo + [...] turbo).
2. Gdy zginiesz, to wciskając „gó[...] lub „dół" możesz wybrać inneg[...] żółwia.

PEGASUS

DOUBLE DRAGON 3 / Piot[...] „Dezmo" Klepacz & NIZIO
Jeżeli wciśniesz TURBO A i dwa [...]zy start przejdziesz każdą sce[...] bez walki. Możesz to wykorzys[...]wać do samego końca.

JOGGING MARIO BROS / SUPE[...] MACIOR
W świecie 4-2, zaraz za „wind[...] jest pod sufitem poziomy mur[...] (jeszcze przed pierwszą rurą). S[...] dokładnie pod jego prawym ko[...]cem, skocz – ukaże się ukryty sch[...]dek. Wskocz na niego od pra[...] strony (byle nie od lewej). Zesko[...] na dół, stań między wcześniej u[...]tym schodkiem, a ostatnim kaw[...]kiem murka. Skocz – ukaże się d[...]gi schodek. Gdy wejdziesz na nie[...] od prawej strony i uderzysz w os[...]ni kawałek murka, ukaże się lod[...]ga, po której możesz wejść. Je[...] zrobiłeś wszystko zgodnie z [...]

sem, dostaniesz się do bonus-levelu, na końcu którego będziesz mógł wybrać świat, w którym wyjdziesz (6-1, 7-1 lub 8-1). Aby Ci się to udało, musisz wcześniej zebrać grzybek lub kwiatek (lub oba).

MICKEY MOUSE 3 / Piotrek „Dezmo" Klepacz & NIZIO
Po pokonaniu bałwana przejdź na drugą stronę góry na której stał, strzel w nią dwa razy i wejdź do ukrytego levelu.

PIRATES / Łukasz Czulno
Podczas walki na szpady nie uciekaj, bo zniszczysz sobie reputację. Kiedy chcesz się żenić, przystopuj trochę. Wpierw odwiedź wszystkie sprzymierzone porty, robiąc sobie z córek gubernatorów przyjaciółki (darmowe informacje o flocie skarbów i srebrnym pociągu). Później ożeń się z „panną z kotem".

TERMINATOR 2 / Mapet
1. Gdy jedziesz motorem, w ostatnim wraku samochodu ukryta jest kontynuacja. Żeby ją zdobyć, musisz do niego strzelić.
2. Rozłożenie bomb w 4 planszy: po dwie na 1, 2, 5 piętrze, 3 na 3 piętrze i jedna na 4.

TOM AND JERRY / Mapet
Wciśnij w czasie gry: Start + Select + A + B.

WRECKING CREW / Mapet
Wciśnij Start – ruszając krzyżakiem orientujesz się, co się dzieje na planszy.

YOUNG INDIANA JONES, THE / SOŁTYS
1. Pod koniec pierwszej planszy (na pustyni) będzie duży głaz. Stań przy nim i odsuń go. Znajdziesz dynamit, pistolet i kapelusz. Wchodź także do chatek, tam też znajdziesz broń.
2. Aby w 2 planszy zabić dziadka w wózku na węgiel, trzeba wrzucać mu dynamit ostudzając jego zapał.

SATURN

PANZER DRAGON / DJ FOX
Na obrazku tytułowym wciskaj: góra, góra, góra, dół, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, L, R.

SEGA

ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN / DJ FOX
Naduś pauzę, potem przyciskaj: B, A, dół, B, A, dół, lewo, góra, C.

STREET RACER / DJ FOX
Przed wybraniem samochodu naduś: A, B, C, potem ABC (równocześnie) – czynności te powtarzaj, dopóki nie zmieni się napis na dole. Potem przytrzymaj A i możesz kursorami regulować szybkość i inne bajery.

SEGA MEGA DRIVE

ALLADIN / SHAQ
W levelu „THE DESERT" między dwoma palmami rozwieszone jest pranie. Stań tak, aby Alladyn podczas oglądania się miał idealnie nad głową lewą nogawkę wiszących tam spodni i poczekaj chwilkę. Dostaniesz życie. To samo można zrobić z uszami myszki Miki.

LION KING / SHAQ
Aby pokonać Skazę, stań na krawędzi skały, a gdy on podejdzie naciśnij równocześnie CB. Simba zaryczy i zrzuci Skazę ze skały.

SONIC / SHAQ
Jak wiemy, w grze są dwa zakończenia. Aby zobaczyć drugie trzeba mieć wszystkie szmaragdy chaosu (chaos emerald). Jeśli nie potrafisz w każdej planszy zdobyć bonusu wklep: góra, dół, lewo, prawo, A, start i wybierz planszę bonusową.
Po każdym wzięciu chaosu resetuj konsolę. Po każdym zresetowaniu, aby dostać się do tego menu wystarczy wklepać: A, Start. Znowu wybierz bonus level i tak aż do czasu, kiedy będziesz mieć sześć chaosów. Teraz nie resetuj, a gra zacznie się od pierwszego poziomu, lecz Ty będziesz w posiadaniu wszystkich chaosów.

SONIC AND KNUCKLES / SHAQ
W grze prócz trójwymiarowych bonusów są też inne, przypominające grę w jednorękiego bandytę. Wystarczy poczekać chwilę przy gałce pokazującej miejsce, z którego będziemy zaczynać, gdy ewentualnie zginiemy. Nad gałką zaczną wirować gwiazdki, gdy w nie skoczysz, znajdziesz się w bonusie. Nie przy każdej gałce jest bonus.

SEGA MEGA DRIVE 2

ALIEN SOLDIER / DAVID MEGA LISOWSKI
1. Na początku byle której planszy lub bazy wduś „START" i 3 x „prawo" – efektem tego jest zwolnienie gry, lecz nie Twej broni.
2. Aby zobaczyć demko przed 9 bazą, musisz do jednej broni gromadzić wszystkie naboje.
3. Ostatnią bazę pokonasz wtedy, gdy będziesz odbijał ogniste naboje (czyli 2 x B), wystarczy odbić 5 sztuk.

BUBBA'N' STIX / DAVID MEGA LISOWSKI
W czasie gry wduś A + B + C + START – niespodzianka.

SONIC 2 / DAVID MEGA LISOWSKI
Wejdź do „OPTIONS", teraz najedź na „PLAYER SELECT" i daj na „Sonic an Tails" i wduś „START". Teraz zbierz 50 pierścionków i wejdź do bonusówki (podobne do znaku drogowego, ale na tarczy znajduje się gwiazdka). Po przejściu jej całej dostaniesz 1 z 7 brylantów. Teraz naciśnij „RESET" i wszystko powtórz od początku, aż do zebrania 7 brylantów. Gdy zbierzesz wszystkie, zbierz jeszcze 50 pierścionków. Podskocz i wduś C - Sonic będzie nieśmiertelny.

STREETS OF RAGE 2 / DAVID MEGA LISOWSKI
Wejdź do „OPTIONS" i najedź na „PLAYERS" 2 x prawo – 5 żyć.

SNES

MECHWARRIOR 3050 / DJ FOX
Wpisz kod M1RO63 – nieskończona amunicja.

STREET RACER / DJ FOX
Przed wybraniem samochodu należy nadusić: X, Y, X, Y, X, Y. Teraz trzymając X można zmieniać szybkość i inne bajery.

TICK, THE / DJ FOX
W opcjach ustaw wszystko według poniższych informacji: życia na 7, continues na 4, Arthurs na 2 i test sound na Teleport. Gdy wszystko zostało tak ustawione wciśnij start. Teraz w czasie gry naduś start i gdy gra jest spauzowana wciśnij select.

1944
NINTENDO
T.CZ. Mafiozo
1. 00J17
2. 70J17
3. E7J13
4. LEJ1A
5. 4EO1N
6. ZEJ1X
7. JEJOD
8. PEQO8
9. WEQWG
10. 3G6OS
11. AE6OJ
12. HE6OJ
13. VLGOE
14. 5LGWE
15. KW2WR
16. FM2NK
17. 1L292
18. 6S290
19. 85290
20. DZ295
21. MZ295
22. RX290

ALONE IN THE CRAZY WORLD
PC
LUCAS HART
1. UOUNDS
2. STATER
3. LIONES
4. SANAST
5. KADLON
6. WRYLAP
7. SANSON
8. KLEART
9. SKOOLS
10. KRALAN

BATTLE ISLE
AMIGA
YOSHI
5 ostatnich kodów:
30. NEVER
31. RIVER
29. SLAVE
32. EUROP
33. STORM

BATTLE ISLE '93
PC
Maciek Tosza
2. LUMIT
3. LUNAR
4. LUTOF
5. SONIX
6. SOSOO
7. SONAF
8. RACHE
9. RAMPE
10. RANGG
11. FILMO
12. FIEST
13. FINXT
14. EBENE
15. EBSYL
16. EBONY
17. EBTAR
18. KARST
19. KANTO
20. KAROT
21. KAISR
22. SYBIL
23. SFINX
24. SYNOM
Kody dla dwóch graczy:
25. LUPOS
26. SONNE
27. SOTEX
28. RASEN
29. FISCH
30. EPTON
31. KANZL
32. SYTAX
Tajne kody:
33. DIONE
34. NAIAD

BLIZZARD
PC
Jajo
2. FBWC
3. QP7R
4. WJTV
5. RRYB
6. ZS9P
7. XJSN
8. CGDM
9. TJ1F
10. GSG3
11. BMHS
12. Y4DJ
13. HCKD
14. NRLF
15. JGBZ
16. MJXG
17. K3CH

CARLOS
AMIGA
YOSHI
1. BONGO
2. GALET
3. PATAU
4. SIRTA

CRYSTAL MINES 2
ATARI LYNX
Dok GENiusz
5. 2CXP
10. ITCU
15. RFVC
20. AVRU
25. KYPO
30. FQCS
35. OHXY
40. PNGU
45. LXRI
50. INKU
55. KEHL
60. SOVS
65. HJHT
70. WAHO
75. YKJK
80. SVWK
85. YNXR
90. QKOA
95. IDIC
100. RERF

DIAMENTY
COMMODORE
Piotr Ożóg
11. AWLVZDY
12. SSMCAFX
13. DDNXTGA
14. FEDZWHW
15. GRVASJD
16. HFCTDKR
17. JGXWELL
18. KTZSRMN
19. LYADFNV
20. MHTEGBX
21. NJWRTVA
22. BUSFYCW
23. VADGHXD
24. CBETJZR
25. XCRYUAG
26. ZDFHATY
27. AEGJBWJ
28. TFTUCSA
29. WGYADDC

ESCAPE
PC
LUCAS HART
LIKE A BUTTERFLY (EASY):
1. ROTS
2. STYN
3. HALE
4. WETS
5. DUOH
6. BARE
7. IDHA
END. STOP
NOT SO FAST! (NORMAL):
1. MYAL
2. WIAM
3. IOWA
4. KRAL
5. SETS
6. IHON
7. PARA
END. STOR
OH MY GODNESS! (DIFFICULT):
1. GREW
2. SHUI
3. GROM
4. BRIA
5. KLAS
6. SIAS
7. WYIK
END. PSOR

FREE WORLD
AMIGA
LUCAS HART
EASY:
1. LLUP
2. KRAV
3. DWOR
4. ZANI
5. EZKR
6. AJUP
7. OLSK
8. IEGO
HARD:
1. JOIN
2. FAST
3. PEIN
4. YCHR
5. APEL
6. ENIA
7. SZYK
8. PERI

LEONARDO
COMMODORE
Piotr Ożóg
10. MOONWALK
20. FOOTBALL
30. BLITTER

LETHAL WEAPON
AMIGA
YOSHI
1. SYLPRO
2. CSLEEI
3. PSRPYA
4. BALARF

NINJA MASTER
COMMODORE
Andrzej Ożóg
5. SNOW
10. BEER
15. STAG
20. BARD
25. HOLE
30. HUGE
35. EASY
40. WIDE
45. COLA

OXXON
COMMODORE
Piotr Ożóg
2. DEIMOS
3. ANAKE 8
4. TITAN EVIL
5. LEXEL
6. THEOPHILUS
7. VAVILOV
8. YAMATOMA
9. STADIUS
10. TYCHO
11. EXETEMAR7

OXYD 2
ATARI ST
Jajo
2. 17041963
3. 06223874
4. 78733388
5. 91929394
6. 90987211
7. 99922100
8. 20012001
9. 40004000
10. 01900190

PERPLEX
COMMODORE
Piotr Ożóg
50. PEPA
51. AUTUMN
52. LANNM
53. SPALLEK
54. JALOUSIE
55. PICTURE
56. TWENTY
57. SIXTY
58. YUCCA
59. ASM
60. LIQUEUR
61. HANNOWER
62. ARNOLD
63. JULIANE

PRAWO KRWI
AMIGA
Darek Peplak
2. ZSYPKA
3. INATAG
4. RYCERZ

REBEL ASSAULT 2
PC
Marek 'EAGLE' Przewoźny
Beginner:
2. JABBA
3. ENDOR
4. LACHTON
5. BORSK
6. KROYIES
7. AURIL
8. KAMPL
9. FERRIER
10. GALIA
11. DENARII
12. SADOW
13. ONDERON
14. ALEEMA
15. CATHAR
Final. DOMINIS

Novice:
2. EWOKS
3. CHEWIE
4. DANKIN
5. NOGHRI
6. CHAMMA
7. BOGGA
8. INCOM
9. KOTHLIS
10. KRATH
11. SIOSK
12. ADEGAN
13. AMANOA
14. AMBRIA
15. SYLVAR
Final. MIRALUKA

Standard:
2. BANTHA
3. KATANA
4. DENGAR
5. PELLAEON
6. ITHULL
7. STENNESS
8. MYRKR
9. CHURBA
10. ARTOO
11. SATAL
12. LOBUE
13. DENEBA
14. STURM
15. CRADO
Final. CARRACK

ROADKIL
AMIGA
Darek Peplak
2. LQPONQRPJO
3. HQPOOMCKNH
4. PQPOPNENCL

THUNDER HAWK
COMMODORE
Andrzej Ożóg
2. BACKROOM
3. CANARY
4. FUNPOLE
5. OO ERR
6. NOT ARF
7. OBVIOUSE
8. STEVE
9. CHANNEL
10. BANANA
11. RELIEF
12. ZONE ZZZ
13. MISHUN
14. FLODDIES

Tipsy i kody

TIME GATE – KNIGHT'S CHASE

solution

Z głównego holu skręć w lewo (z pomieszczenia na prawo wyrzuci Cię japońska telewizja), obejrzyj obraz (cut-scene) i weź miecz z tarczą przy zbroi po lewej stronie drzwi. W następnym pokoju odnajdź pośrodku katapultę i płytę kompaktową, a w biurze przeszukaj szuflady biurka (gazeta, klucz i karta magnetyczna). Teraz przeczołgaj się do sieni przez lasery: podążaj prosto z prawej strony centralnej gabloty, a potem do drzwi, cały czas przy ścianie. W sieni zabierz z torby śrubokręt i otwórz nim prawe drzwi: w komnacie w odległych rogach znajdują się dwie gaśnice – jedna z wodą, druga z pianą, otwórz kluczem znajdującą się w sieni szafkę zarządzeniem kontrolnym i posłuż się gaśnicą pianową. Rozwal rycerza. Magnetycznej karty użyj na szafce i wyjmij pociski do katapulty. Uruchom ją i steruj zdalnie poprzez promienie laserów bacznie uważając, by nie najechać zbyt blisko miejsc, gdzie stykają się one z podłogą. Kiedy podjedziesz odpowiednio blisko celu program powiadomi Cię, że możesz strzelać. Zrób to, zabierz katapultę i kolejny miecz. Wykończ rycerza, podnieś hologram i biegaj w kółko, aż zostaniesz złapany i wrzucony do studni.

Podnieś lutnię Berawla i rzuć mu ją. Gdy przyjdzie wartownik, sprzedaj mu porządnego kopa... weź klucz i otwórz nim swoją celę. Podnieś miecz. Z celi Berawla możesz wziąć dzban wody. Zabij wartownika i podnieś klucze. Uśmierć jego kolegę z kuszą i z zajmowanego przez straż pokoju weź wino (regeneracja). Otwórz kluczami kratę i wejdź po schodach. Nie ruszaj się dopóki stary mnich nie przejdzie i nie zatrzaśnie za sobą drzwi. Możesz teraz zajrzeć przez dziurkę od klucza (cut-scene). Przy kominku znajdź klucz i otwórz nim drewniane drzwi. Omiń owcę i ze spiżarni weź regenerujące szynkę i wino oraz kubełek. Uważając na barana z poprzedniego pomieszczenia zabierz owczą skórę i kij, zaś kubełek napełnij wodą z beczki. Zawartością wiadra zgaś ogień w kominku i wdrap się przewodem kominowym na górę.

Stań tuż przed dzwonem i użyj skóry. Wejdź w lewe przejście po czym skręć w lewo, a następnie w prawo. Użyj laski, aby zdobyć habit. Prosto w prawo i zeskocz. Gdybyś nie wziął wcześniej habitu, znajdziesz go tutaj. Otwórz szafkę i weź hologram wraz z książką. Pchnij krzyż i wejdź do scriptorium. Weź miskę wody, smoły, śledziony i zwęglonych kości oraz pustą, gęsie pióro ze stołu na podwyższeniu, a z dachu szafy drewniane pudełko, z pulpitu zabierz sztylet. Połóż książkę na pulpicie obok pergaminu i sztyletem wydłub z okładki kamień. Następnie zmieszaj wszystkie poza smołą składniki i wlej atrament do kałamarza. Posługując się piórem przepisz fragmenty księgi na pergamin. Weź pergamin i książkę, którą wraz z drewnianym pudełkiem, mającym udawać hologram włóż z powrotem do szafki. Przebierz się w habit i pchnij świecę przy zamkniętych drzwiach w scriptorium. Idź w ślad za mnichem, który wejdzie do pomieszczenia, podążaj cały czas bezpośrednio za jego plecami, aż do momentu, kiedy trzeba będzie zniknąć za drzwiami, które ukażą się po prawej stronie.

Z pokoju napraw obuwia zabierz sztylet. Posługując się nim wycinaj kamienie z posągów zgodnie z sugestią na pergaminie: w korytarzu – Archambaud de Saint Amand – onyks i Geoffroi de Saint Omer – szmaragd. W składziku na drewno trzy diamenty (nie wiesz, który z nich jest prawdziwy) pod figurami Hugesa de Payns. Z pokoju, w którym wypieka się chleb weź kawałek leżący na stole oraz ten, którym możesz zregenerować swe siły znajdujący się w kominku. W rogu, na lewo od wejścia z dziedzińca, znajduje się mały drewniany garnek. Podnieś go i ciśnij. Wśród skorup znajdziesz klucz do pobliskich drzwi. Za nimi jest pusta probówka, ślina ropuchy, worek ziół nasennych, nux vomica, włosy borsuka. Zmieszaj to wszystko i namocz tym chleb. Zaopiekuj się przed wyjściem posągiem Payena Tribault de Mondidier (ametyst). Udaj się do celi i ciśnij chleb nieszczęśnikowi. Gdy zaśnie, pozbaw rubinu posąg Rolanda. Za chwilę będziesz musiał pozbyć się dwóch strażników. Ten drugi będzie miał przy sobie klucze do jedynego zamkniętego jeszcze pomieszczenia – kostnicy. Stań przy trupie i pchnij, zaś znalezione serce umieść w posągu Bisota. W drugim kącie pokoju pojawił się kolejny posąg – biegnij się mu przyjrzeć.

Bujnij się, aby spalić krępujące ÍCię więzy. Następnie zabij rycerza. Ze stołu weź pierścień i czerwony kamień. Pozamieniaj miejscami pochod[…] i wyjdź ukrytym przejściem. Na skrzyżowaniu sk[…] w lewo, a dojdziesz do kaplicy, gdzie czeka na [...] bie Gallois. Pokaż mu pierścień. Z kielicha zab[…] kamienie, z podłogi miecz, rękawicę i krzyż, zas [...] skrzyni mnisią szatę, worek i hologram. Aby W[…] fram nie mógł Cię szpiegować, otwórz wo[…] i schowaj do środka kamień. Otwórz pierścien[…] drzwi ukryte w niszy, włóż habit i wspinaj się [...] schodach. Po wykończenie dwóch diabełków [...] lecam, z uwagi na wzrost przeciwników, techn[…] ręczno-nożne) odkryj groby Champagne i Rola[…] – na pierwszym użyj kryształu – otrzymasz e[…] (do regeneracji sił), na drugim rubinu – znajdz[…] nóż. Otwórz drzwi do jadalni. Zanim zapuścisz [...] w głąb pomieszczenia zabierz ze stołu talerze i [...] ich. W kuchni możesz je odłożyć. Weź tacę i [...] załtuc kolejnego diabełka. Na grobie Geoffroia [...] Saint Omer użyj szmaragdu – znajdziesz gwiaz[…] poranną, zaś na mogile Archambaud de Sa[…] Amand posłuż się onyksem – otrzymasz klucz [...] piekła, czyli do najbliższych zamkniętych drzwi. P[…] pędź do grobów. Joffroi Bisotowi należy się op[…] dostaniesz kolczugę, którą nieglupio jest włoż[…] Po użyciu ametystu na grobie Payena Tribau[…] Mondidieu otrzymasz topór. Wznosząc drewn[…] krzyż przed ghoulem (ten zielony z żółtą czupr[…] unieszkodliwisz go i będziesz mógł podnieść za[…] który otworzy kolejne drzwi.

Przyjrzyj się figurce i pchnij ją, a rozstąpi [...] mur (ten sam efekt uzyskasz wspinając się [...] schodach na górę i prosząc o pomoc Beraw[…] Skręć w lewo i idź prosto do znajomej sali to[…] Zaczaj się z siekierą na strażnika i po zakończo[…] sukcesem akcji podnieś klucz. Otwórz nim celę [...] lette, przyjrzyj się narzeczonej, a potem zwie[…] przez drzwi, którymi tu przyszedłeś. Dojdź do m[…] sca, gdzie spotkałeś Gallois, unieszkodliw diab[…] i przez bibliotekę dostań się na dziedziniec. S[…] w prawo, strażnika zabij lub nie i zniknij za otw[…] mi drzwiami. Znajdziesz się w dużej kaplicy. G[…] byś podniósł siedzenia w krzesłach za ołtarzem [...] rzałbyś liczby I, II i IV, które podpowiadają, że na[…] ży pchnąć stację numer VII. Uczyń to. Rozwal cz[…] nego rycerza. Przy kolorowym witrażu z łaciń[…] inskrypcją możesz używając diamentów sprawdz[…] który z nich jest tym prawdziwym. Wejdź po sch[…] dach i z trzech znalezionych odważników wyb[…] ten średniej wielkości i użyj go. Znajdziesz się [...] opodal grobu Huguesa de Payns – użyj właśc[…] go diamentu (jeśli nie korzystałeś z prawdom[…] ności witraża, próbuj do skutku). Znajdziesz [...] a potem Cię zaaresztują.

Wybiegnij z klatki, chwyć buławę, dopadnij [...] łu i podnieś krzyż oraz zdobyty przez Ciebie [...] wielu trudach róg. Zadmij, a następnie, przyp[…] wany, rozwal kata. Udaj się do kaplicy, gdzie [...] taniesz uleczony z ewentualnie poniesionych [...] i pchnij krzyż, co otworzy drzwi prowadzące na [...] rę. Wyjdź przez rozbite okno. Przeciwnika mu[…] zepchnąć z blanków. Taktyka walki: rozpoczn[…] tam, gdzie nie ma balustrady, a potem cios, se[…] da na zajęcie nowej pozycji, cios, sekunda, cio[…] Pchnij zgaszoną pochodnię po prawej stronie [...] lejnych zamkniętych drzwi. Na górze Hugues[…] de Payns wsadź drewniany krzyż, a potem p[…] chnij małą chrzcielnicę. Zejdź do podziemi, k[…] odsłoniła przesunięta duża chrzcielnica. Po p[…] szukaniu półek w dwóch pomieszczeniach p[…] nieneś posiadać: nieco wody, linę, trochę sp[…] kowanej cyny, wiadro, proszek antymonowy, o[…] i próbowkę. Z pieca wyjmij pochodnię. Te[…] zgodnie z instrukcją w książce, która leży na st[…] należy sporządzić eliksir otworzenia. Najp[…] ołów, potem cyna, woda i proszek antymono[…] Teraz podejdź do statuy z lewej strony i wylej [...] wartość probówki. Jeśli zmieszasz składniki w [...] nej kolejności – zginiesz.

Połącz wiadro z liną i zaczerpnij wody ze s[…] ni (postaraj się nie wpaść do środka). Chl[…] wiadrem na narzeczoną... Zabij diabełka. Zr[…] pieczęć i ruszaj na górę. Przejdź obok zbitego [...] na, aż zauważysz drewniany krzyż. Popchn[…] w kierunku krzyża wyrytego w podłodze... W[…] rękawicę po umieszczeniu na niej pieczęci...



SKAUT-KWATERMASTER
nowa polska gra przygodowa
AMIGA - 23.60
PC - 36.30



KOSMOS
rozbudowana gra handlowo managerska - 36.30



LIGA POLSKA
manager piłkarski - 19.90



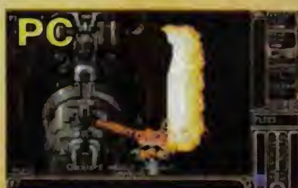
SKARB TEMPLARIUSZY
przygodówka z digitalizowanymi ekranami - 23.60



BASTION
gra strategiczna inspirowana powieściami Tolkiena - 36.30



MEGA BLAST
gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby) - AMIGA - 19.90
- PC - 23.60



TYRIAN
"niebiańska" strzelanka - 36.30



FOREST DUMB
superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog) - 23.60

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier mo¿na uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



KUPIEC
- gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- bogata oprawa graficzna,
- możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.



LAZARUS
- gra przygodowo--zręcznościowa,
- pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.



SLATERMAN
- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64		Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Teo	15,00 zł
Chemia	6,90 zł	Miecze Valdgira II	6,90 zł	Koło Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magic Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł	**IBM PC:**	
Ortotris	6,90 zł	Hardtrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Dr. Mad	6,90 zł	**AMIGA (1MB):**		Miecze Valdgira II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Drip	6,90 zł	Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Ortotris	12,50 zł	Ortomania	24,90 zł
Eternal	6,90 zł	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Klemens	6,90 zł	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Poker	6,90 zł	Ciach Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Later	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24,90 zł
Lazarus	6,90 zł	EnglishTester	12,50 zł	Zenek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Triada	6,90 zł	Geografia	12,50 zł	Mnemotron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się nastepnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem T.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

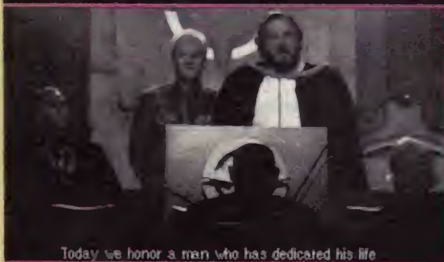
WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:	15,00 zł do 29,90 zł	30.00 zł do 59,90 zł	60,00 zł do 89,90 zł	ponad 90,00 zł
WARTOŚĆ KUPONU:	1,00 zł	3,00 zł	6,00 zł	10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy G katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

K.W.75



Wing Commander 4
KONKURS IPS CG

„Wing Commander" to już gra z tradycjami, obrośnięta na przestrzeni kilku lat kilkunastoma (!) zestawami wersji i misji. Gdzieś w numerze opisujemy czwartą już część WC, z racji skromnego jubileuszu czwartowersjecia dogadaliśmy się z IPS CG, że zrobimy taki malutki konkursik dla miłośników latania przeciwko Kilrathi i nie tylko. Odpowiedzieć trzeba na kilka prostych (?) pytań, odpowiedzi wypisać na kartce pocztowej i wysłać do nas do redakcji. My tu wszystkie odpowiedzi zbierzemy, damy Haszakowi, żeby zgubił, a kiedy będzie się już zdawało, że sytuacja jest beznadziejna, Haszak znajdzie je w kapturze swojej kurtki, w którym nosił je od dwóch tygodni i jak zwykle wszystko skończy się wesołym oberkiem. Spośród osób, które nadeślą prawidłowe odpowiedzi wylosujemy małą grupkę szczęśliwców, z których zostanie wyłoniony zdobywca:
oryginalnego i jeszcze ciepłego „Wing Commandera IV", a pozostałych pięciu otrzyma po barwnym plakacie z gry. Wszystkie nagrody funduje dystrybutor gry w Polsce, firma IPS CG.

A oto i pytania:

1. Kiedy odbyła się światowa premiera WC IV?
2. Na jakim statku zaczyna się karierę w WC I?
3. W którym roku zaczyna się akcja WC III?
4. W którym roku ukazał się WC I?
5. Jak nazywał się największy statek kosmiczny, pojawiający się w WC III?

Odpowiedzi prosim nadsyłać na kup nach (str. 26) do dn 20.04.1996. Rozwi zanie konkursu zost nie ogłoszone w T 5/96.





SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

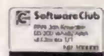
CD-ROM

IBM PC , AMIGA CD32 AMIGA CDTV , A570

WARUNKI UCZESTNICTWA :

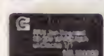
Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera,który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.

Wszystkie zakupy w SC są sumowane. Po przekroczeniu pierwszego progu, klubowicz otrzymuje kartę członkowską. Są trzy rodzaje kart.



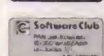
karta BIAŁA 5 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.



karta SREBRNA 10 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.



karta ZŁOTA 15 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- **wysokie rabaty na płyty CD-ROM**
- **aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.**
- **materiały reklamowe (plakaty,prospekty itp.)**
- **telefoniczną pomoc techniczną**

Każdego miesiąca wśród członków SC odbywać się będzie losowanie nowości.
Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży detalicznej w naszych sklepach.
Wszyscy klubowicze otrzymyją przesyłki bezpłatnie.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-250 tytułów CD ROM PC Shareware

-50 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.

3D ATLAS (versja PL) 146 zł
ATLAS EUROPY 99 zł
EURO PLUS tel.
AUTO ALMANAC 1996 80 zł
SUPER MEMO 7,4 i 7,5
NAPOLEON ENC. 99 zł
MULTIMEDIA LANG.
SYSTEM z mikrofonem 99 zł

I WIELE INNYCH ...

IBM PC wybrane tytuły:

A4 NETWORK	B,P	128 zł
ACROSS THE RHINE : 1944	B,P	134 zł
ACTION SOCCER	B,P	76 zł
ACTUA SOCCER	B,P	122 zł
AL UNSER JR.ARCADE RACING	B	79 zł
ALLIED GENERAL	2CD,B	145 zł
APACHE	B	160 zł
ASTERIX	**B,P**	**136 zł**
BATTLE BEAST	B	139 zł
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	169 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BIZNES (TRANSPORT TYKON,THEME PARK)	2CD,B,P	110 zł
BLOODWINGS	B,P	49 zł
BRAIN DEAD	**B,P**	**110 zł**
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157 zł
CADDILLACS DINOSAUR	**3CD,B**	**140 zł**
CAESAR II	**B,P**	**134 zł**
CAPITALISM	B,P	122 zł
COMANCHE	B,P	61 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146 zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134 zł
CYBERIA	B	99 zł
CYBERMAGE	**B,P**	**134 zł**
DAGGER'S RAGE	B	105 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DESTRUCTION DERBY		**TEL.**
DIG	**B,P**	**159 zł**
DISCWORLD	B,P	104 zł
DOOMSDAY	B	55 zł
DRAGON LORE	2CD,B	60 zł
DRUG WARS	B,P	99 zł
ECSTATICA	B,P	79 zł
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	**B,P**	**188 zł**
EXTREME PINBALL	**B,P**	**110 zł**
F1 GP 2		**TEL.**
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FATAL RACING	B,P	98 zł
FIFA 96	B,P	134 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FRANKENSTEIN	B,P	159 zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110 zł
FULL TROTTLE	B,P	183 zł
GABRIEL KNIGHT	**6CD**	**TEL.**
GAME GUN	B,P	189 zł
GP MANAGER	B,P	134 zł
GUILTY	B,P	85 zł
HELL	B,P	104 zł
HELL FIRE ZONE	B,P	98 zł
HEXEN	B	179 zł
HI-OCTANE	B,P	49 zł
JAGGED ALIANCE	B	179 zł
KING'S QUEST VII	B,P	98 zł
KING'S TABLE	B,P	66 zł
KLIK & PLAY (versja PL)	B,P	110 zł
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72 zł
LITIL DIVIL	B,P	70 zł
LOST EDEN	B,P	134 zł
MACHIAVELLI (versja PL)	B,P	110 zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134 zł
MARCO-POLO	**B,P**	**136 zł**

IBM PC wybrane tytuły:

MC KENZIE & CO	**5CD,B**	**125 zł**
MEGA PACK 3	12CD,B	150 zł
MEGA PACK 4	11CD,B	139 zł
MEGARACE	B	46 zł
MEGATRIPAK	**3CD,B**	**65 zł**
MILLENNIA	B,P	98 zł
MORTAL KOMBAT III	B,P	179 zł
NBA JAM	**B,P**	**133 zł**
NBA LIVE '96		**TEL.**
NEED FOR SPEED	B,P	134 zł
NOCTROPOLICE	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129 zł
PERECT GENERAL II	B	119 zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164 zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101 zł
PRISONER ON ICE	B,P	128 zł
PRO PINBALL THE WEB	**B,P**	**99 zł**
PSYCHO PINBALL	B	169 zł
REBEL ASSAULT II	**2CD,B,P**	**189 zł**
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2		79 zł
ROAD WARRIOR	B,P	110 zł
SAVAGE WARRIORS		79 zł
SCREAMER	B,P	134 zł
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P	129 zł
SHIVERS	**B,P**	**134 zł**
SHOCKWAVE	**B,P**	**134 zł**
SILENT STEEL	4CD,B	183 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł
SOCCER STARS'96	B,P	110 zł
SPACE QUEST VI	B,P	108 zł
STONEKEEP	B,P	169 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	B,P	97 zł
SYMULATORY (1942,WINGS OF GLORY,F14)	3CD,B,P	110 zł
TEENAGENT (versja PL)	**B,P**	**69 zł**
TEKWAR	B,P	145 zł
THE DAY OF DARK FORCES	B	67 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
THUNDERHAWK II	**B,P**	**158 zł**
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136 zł
UNDER A KILLING MOON	4CD,B	159 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	158 zł
WAR AT SEA COLLECTION	**B**	**69 zł**
WARCRAFT 2	B,P	145 zł
WEREWOLF VS COMMANCHE	2CD,B,P	122 zł
WETLANDS	B,P	145 zł
WHIZZ	B,P	39 zł
WING COMMANDER IV	**5CD,B,P**	**189 zł**
WITCHEVEN	B,P	145 zł
WOODROFF	B,P	98 zł
WWF WRESTLEMANIA	**B**	**119 zł**

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREAD 3D	B,P	119 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BATTLETOADS		25 zł
BEAVERS		60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
CLOCKWISER	B	83 zł
D/GENERATION		25 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE		60 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
EXILE	**B**	**58 zł**
FIEDLS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLY HARDER		51 zł
GLOOM	P	73 zł
JET STRIKE/NICK FALDO/BUMP'N'BURN		**50 zł**
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	P	58 zł
JAMES POND 3	B	57 zł
JOHN BARNES	P	54 zł
KINGPIN	B,P	51 zł
LABIRYNT OF TIME	B	116 zł
LAMBORGHINI		40 zł
LAST NINJA 3		50 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LITIL DIVIL	B	136 zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60 zł
MEAN ARENAS		50 zł
MICROCOSM	B	70 zł
MYTH		60 zł
NAUGHTY ONES	B	60 zł
NICK FALDO GOLF		83 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PINBALL ILUSION	**B,P**	**61 zł**
POWER GAMES		41 zł
PREMIERE		25 zł
PROJECT X/ULTIMATE BODY BLOWS	P	51 zł
QUIK THE THUNDER RABBIT		30 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	98 zł
ROAD KILL		51 zł
SENSIBLE SOCCER		43 zł
SKELETON KREW	P	52 zł
SLEEPWALKER	B	58 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58 zł
SPERIS LEGACY	B,P	110 zł
SUBWAR 2050	B	95 zł
SUPER FROG	B,P	39 zł
SUPER LEAGUE MANAGER	**B**	**58 zł**
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
THE CHAOS ENGINE		25 zł
THE GUINNESS DISC RECORDS		100 zł
THE SPERIS LEGACY	**B,P**	**110 zł**
THEME PARK	B	104 zł
VIDEO CREATOR	B	130 zł
VITAL LIGHT	B	30 zł
WING COMMANDER		60 zł
WORMS	B,P	116 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

ALL DOGS GO TO HAVEN		15 zł
AMINET 7,8,9,10		50 zł
AMINET SET	4CD	135 zł
AMINET SET 2	4CD	135 zł
C64 SENSATION		68 zł
CD EXCHANGE 1		71 zł
CD NETWORK		74 zł
CD NETWORK 2		80 zł
CDPD PL	P	50 zł
DEMOMANIA		50 zł
DZWIEKI I MODULY		50 zł
GAMERS DELIGHT 1		41 zł
GAMERS DELIGHT 2		41 zł
GIGANTIC GAMES 2		74 zł
HUTCHINSONS ENC.		20 zł
MEETING PEARLS 1		39 zł
MEETING PEARLS 2		39 zł
MEETING PEARLS 3		39 zł
PANDORA		30 zł
POWER GAMES		41 zł
SCENA PL	P	50 zł
SPECY 2		104 zł

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :



-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.114



-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY

Rodndo Daszyńskiego
ul.Prosta
ul.Towarowa
ul.Pańska
PARKING
JUPITER CENTRUM
sklep CLOCK



DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00



620-42-48 wew.114

Uniwersytet GRACZA

Co w Niej takiego jest?

Serdecznie witam wszystkich słuchaczy, a w zasadzie czytelników Uniwersytetu Gracza. Moja obecność dzisiaj jest w pewnym sensie zdarzeniem losowym. Wykładowca Borek wyjechał na urlop naukowy, a żeby nie tracić zajęć poproszono mnie o zastępstwo. Nie znam dokładnie planu tematów mojego kolegi, dlatego proszę dzisiejszy wykład potraktować trochę luźniej – spróbuję w nim nawiązać do tego czym aktualnie zajmuję się w swoim IBSŻ (Instytut Badań Sensu Życia). Dzisiejszy temat to: dlaczego gry komputerowe nas tak fascynują i co w nich znajdujemy takiego absorbującego?

Moim zamiarem będzie poruszenie i zarysowanie pewnych cech tego zjawiska. Przedstawiając poniższe przemyślenia, zamierzam pobudzić do zastanowienia się nad tą kwestią, bez uprzedniego wykładania przysłowiowej kawy na ławę.

Czy zastanawialiście się kiedyś, siadając do kolejnej gry, co takiego jest w niej, co nas przyciąga, zabiera nam czas i po zmęczeniu nią każe znowu wrócić? Prawdopodobnie nie, albo przypadkowo, a jednak jest to ważna kwestia, warta chociażby kilkunastu minut skupienia, po to aby dojść do jakiś wniosków. Od razu mówię, że nie ma jednej uniwersalnej odpowiedzi, bo dotyczy ona rzeczy osobistych dla każdego z nas. Jednak warto przyjrzeć się zagadnieniu, aby móc po zebraniu osobistych spostrzeżeń, przeprowadzić analizę i stworzyć własną odpowiedź.

Odpowiedź na to pytanie pozwoli określić to czego szukamy w grach i skoncentrować się na tych, które spełniają te zapotrzebowania. Także pozwoli postrzegać pewne zjawiska związane z grami. Pomoże gry klasyfikować pod względem przydatności i stopnia zaspokajania oczekiwań odbiorcy, co w prostej linii pozwala na ich ocenę. Mając takie dane, będzie można stworzyć wizję gry trafiającej w gusta graczy, tzw. hit – taki obraz jest dobrym początkiem tego, aby poziomy produkt stworzyć. Czasami może okazać się, że po określeniu naszych potrzeb, które próbowaliśmy zaspokoić grając w gry komputerowe, uświadamiamy sobie, że gdzie indziej, w innych mediach, możemy doświadczyć tego pełniej.

Podstawową cechą gier komputerowych ma być ich rozrywkowy charakter. Ze względu jednak na osobiste interpretowanie pojęcia rozrywka – mówiąc je, każdy co innego ma na myśli – warto przytoczyć grupy powodów, dla których ludzie po produkty rozrywkowe sięgają.

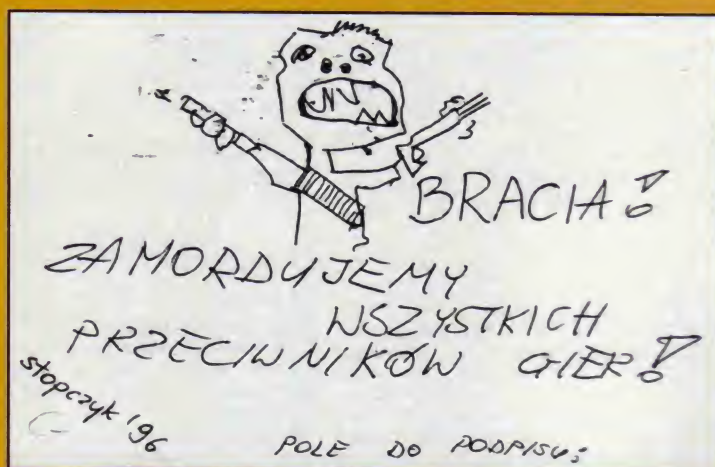
Rozrywka dla ludzi może być: ucieczką od rzeczywistości lub odwracaniem uwagi od problemów; relaksem; uzyskiwaniem wewnętrznego zadowolenia kulturalnego lub estetycznego; seksualnym pobudzeniem.

W zasadzie odpowiedzią na pytanie: "co nas fascynuje w nich?" jest właśnie dostarczanie rozrywki, jednak to nie wystarczy. Przecież książka, telewizja, radio, kino, także ją dostarczają, a jednak gry komputerowe robią to inaczej i właśnie ten odmienny sposób jest sednem sprawy.

Gry komputerowe, jak żadne inne media rozrywkowe, dostarczają nam możliwości aktywnego odbioru treści rozrywkowych bez potrzeby uczestniczenia w niej innych osób. Innymi słowami, gry komputerowe zastępują drugą stronę, która potrzebna jest do naszego równoczesnego biernego i aktywnego uczestniczenia w rozrywce.

Ważną cechą gier komputerowych jest to, że są one zawsze zastępstwem czegoś. Jeżeli chcemy zagrać w szachy, to gra komputerowa zastąpi nam przeciwnika. Jeżeli chcemy przeżywać przygody w innym świecie, to właśnie w niej znajdziemy ten świat. Oczywiście tutaj można zacząć się zastanawiać nad stopniem tej zamiany, ale w każdym przypadku będziemy mieli z nią do czynienia.

To ważny czynnik, wpływający na fascynację grami komputerowymi. W nich dostarczane i zarazem zastępowane są, wyobrażane, ale nie istniejące w rzeczywistym świecie rzeczy. Muszą one spełniać warunek aktywności i istnienia pomiędzy nimi a graczem tzw. sprzężenia zwrotnego. W filmie fantastycznym mamy zastępowany świat, jednak my go tylko odbieramy – nie ma sprzężenia zwrotnego, nie możemy w niego ingerować, na niego wpływać.



Zastępowane-dostarczane może być wszystko: druga osoba, świat, przeżycia, emocje, problemy, sytuacje, zdarzenia, itd. Stopień udawania określa twórca gry, wybiera i ocenia odbiorca-gracz. Cały problem polega na tym, żeby dobrze określić co gracz chce, aby zostało zastąpione i do jakiego stopnia.

Takim uniwersalnym warunkiem, jaki każdy gracz chce, żeby był spełniany, jest dostarczanie pewnego rodzaju wyimaginowanego świata, który jest odbiciem tego, w którym żyjemy. Każdy z tych przedstawionych światów spełnia warunek interakcji z graczem. Jednak nasza osoba istniejąca w nim, także jest w jakiś sposób podmieniana. Zawsze musimy wyobrazić sobie, że stajemy się bohaterem – wczuć się w niego. To warunek nieodzowny, aby doszło do ingerencji zastąpionego świata na nas. Raz jesteśmy pilotem myśliwca, czy drużyną śmiałków przemierzających dziwne krainy, a jeszcze innym razem gumową piłką, która leci i strzela do baloników. Za każdym razem następuje moment, w którym dochodzi do utożsamienia się z zastępczym bohaterem-przedstawicielem, poprzez którego pojawiamy się w wymyślonym świecie.

Czy to wystarczy do fascynacji? Może. Ale jest jeszcze coś co sprawia, że gry komputerowe są uwielbiane. Aby świat przedstawiony w grze był pasjonujący, poza warunkami dobrej rozrywki musi spełniać jeszcze jeden warunek: być lepszym niż rzeczywisty – komputerowe światy taki warunek spełniają.

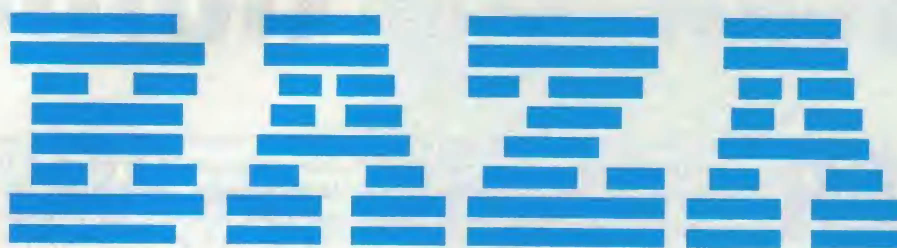
Zauważmy, że komputerowe krainy obdarzone są niesłychaną cechą: bardzo tanich błędów. Jeżeli popełnimy jakiś błąd, mamy zawsze kolejne życie, kolejną próbę. Drugą cechą jest możliwość szybkiego wyłączenia się z nie odpowiadającego świata. Gra się nie podoba, to trzask „RESET" i możemy pójść na spacer, zapominając o wszystkim – w życiu nie ma tak łatwo. Oczywiście wszelkiego rodzaju łatwe zagadki, słabi przeciwnicy, niski poziom trudności, bezproblemowy postęp, to kolejne rzeczy cieszące i dające wiele satysfakcji – a wszystko po to, żeby gracz-odbiorca był zafascynowany i chciał wrócić tutaj ponownie.

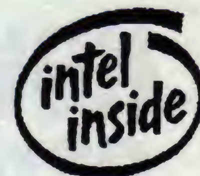
Podsumowując, przyczynami z jakich gry komputerowe są uwielbiane są: możliwość otrzymania rozrywki ulubionego rodzaju; interakcja ze światem przedstawionym; zastępowanie nie spełniających naszych oczekiwań, z którymi mamy do czynienia w życiu codziennym; oraz „piękniejszy", bardziej odpowiadający naszym oczekiwaniom komputerowy świat.

To tyle. Mam nadzieję, że udało mi się zwrócić uwagę na sprawę fascynacji grami. Jeżeli kolejny raz siadając do gry, zastanowisz się na ile spełniane są Twoje zamierzenia, co faktycznie Cię fascynuje i czy przypadkiem nie czas już przestać zastępować sobie prawdziwy świat i wkroczyć w niego – to oznaczać będzie, że nadajesz się do mojego Instytutu IBSŻ, serdecznie zapraszam, zwłaszcza korespondencyjnie.

Emil Leszczyński

KOMPUTERY





- intel Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprpogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✔ 2 lata gwarancji, ✔ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✔ telefoniczny support techniczny

Komputer BAZA

dla ucznia	*multimedia*	*profesjonalny*
486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB monitor color 14" LR, SVGA, klawiatura, DOS 6,22	*486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, CD-ROM, karta dźwiękowa, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB LB, klawiatura, DOS 6,22*	*Intel Pentium 90, 8 MB RAM, PCI, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB PCI, klawiatura, DOS 6,22*
2354,-	2934,-	3977,-

RATY!

	dla ucznia	*multimedia*
1 wpłata	*861,-*	*1455,-*
12 rat po	*222,-*	*375,-*

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok
ul. Bema 102
tel. 42 88 92
Bielsko-Biała
ul. Wyzwolenia 7
tel. 14 74 42
Bydgoszcz
ul. Karłowicza 26
tel. 41 72 87
Gdańsk
ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285
Gdynia
ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08
Katowice
ul. Jesionowa 9A
tel. 58 20 62
Kielce
ul. Leśna 1
tel. 42 972
Kraków
ul. Racławicka 56
tel. 34 32 17
Lublin
ul. Narutowicza 62
tel. 20 317
Łódź
ul. Jaracza 19
tel. 30 21 74
Olsztyn
al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73
Poznań
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57
Rzeszów
ul. Staszica 15B
tel. 42 722
Szczecin
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05
Toruń
Szosa Chełmińska 128
tel. 266 51
Wrocław
ul. Jedn. Narod. 43/45A
tel. 21 31 94
Warszawa
ul. Powsińska 22A
tel. 642 19 14
ul. Popiełuszki 19/21
tel. 33 90 30
Zielona Góra
ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23

Jaguar CD

HOVER STRIKE

Niedobrze. Od kilku miesięcy najważniejsze kolonie Federacji nie dawały znaku życia. Zwiad potwierdził najgorsze domysły – skolonizowane planety zostały zajęte przez Terrakian, paskudnych kosmicznych piratów. Terrakianie szybko zbudowali na zagrabionych światach potężne fabryki, których produkcja służyć ma tylko jednej sprawie – zagładzie ludzkości. Federacja błyskawicznie wysłała potężną armadę w stronę swoich byłych kolonii. Niestety, frontalny atak okazał się niemożliwy z powodu doskonałych zabezpieczeń, jakie piraci zainstalowali na planetach. Czułe radary mógł ominąć tylko jeden malutki statek transportowy z bojowym poduszkowcem na pokładzie.

Właśnie. To Ty będziesz siedział za sterami poduszkowca. Twoim zadaniem jest zniszczenie systemów bezpieczeństwa Terrakian. Najpierw musisz to zrobić na pierwszych ośmiu planetach. Gdy znajdziesz się już na powierzchni którejś z nich, Twoja obecność zostaje natychmiast wykryta. Proponuję od razu wcisnąć gaz do dechy i zaszyć się gdzieś, gdzie nie strzelają. Przejrzyj teraz swoje uzbrojenie (klawisz options): rakiety, rakiety samonaprowadzające, rakiety ziemia-ziemia i to wszystko. W niektórych misjach dostępne są również flary oświetlające niebo i teren przed poduszkowcem. Gdy wszystkie magazynki wyczerpią się, pozostaje jedynie małe pokładowe działko plazmowe. Na szczęście na planetach pozostały porzucone przez kolonistów zasobniki z amunicją i paliwem. Poszukaj ich na radarze – będą to małe niebieskie punkty. Powoli rób rozpoznanie i ustal miejsca pobytu wroga. Najlepiej prowadzić wojnę podjazdową, tzn. podjechać w okolice nieprzyjacielskich maszyn, oznaczyć je jako cel (klawisz 5) i jeżeli nie stoi na przeszkodzie żadna góra lub coś w tym rodzaju, odpalić rakietę samonaprowadzającą i sprawa załatwiona. Cele misji są oznaczane na radarze jako duże punkty. Będą to radary, elektrownie, transportery, itp. Po ośmiu udanych misjach przechodzimy dalej, na wyższy, trudniejszy poziom.

Sterowanie poduszkowcem jest trochę pogmatwane. Klawisz A jest przyspieszaczem, C - hamulcem. Zmiana kierunku jazdy zależy od powierzchni planety. Na jednej nasz pojazd będzie się doskonale prowadził, na innej – kręcił jak karuzela. Całość do opanowania w ciągu jednego dnia.

Atmosfera gry jest dość mroczna. Znajdujemy się na zimnych, nieprzyjaznych planetach, gdzie trudno dostrzec choćby skrawek błękitnego nieba. Przeważnie planety są otoczone wiecznym mrokiem, który jest tylko po części rozpraszany przez dalekie słońca. Podłoże jest wypełniane zimnymi teksturami. Jedynymi ciepłymi miejscami są jeziorka lawy wydostającej się spod powierzchni. Można się też natknąć na kanciasto-industrialny krajobraz z betonu i stali. Trochę to wszystko jest monotonne, ale gra się całkiem nieźle – trudno ustalić pozycję wroga inaczej niż za pomocą radaru. Gdy złapiemy kontakt wzrokowy, może być już za późno. Do tego przygrywa muzyka z płytki – też dość posępna. Nie wiem, czy jest to zaleta czy wada – jak kto woli.

Reasumując (śliczne słowo), „Hover Strike” przeznaczony jest dla ludzi lubujących się w tajemniczych światach i mrocznej dezorientacji. Można pograć, chociaż jak dla mnie gra jest zbyt monotonna.

TYTUS

PS. Dla tych, co lubią sobie od czasu do czasu trochę postrzelać: nieskończona ilość amunicji, energii i osłon (wpisz na planszy z wyborem misji) – dół+3+4+6+7

Game Boy

Heloł niedźwiadki gejmbojowe wy moje kochane! Dzisiaj tylk dwa opisy gierek do Waszych konsolek. GB w Polsce całkiem nie le sobie radzi, tym bardziej, że nie ma żadnej poważnej konkuren cji, która mogłaby mu zaszkodzić. No i bardzo dobrze. Acha, z miesiąc konkurs. Oj, posypią się nagrody, posypią...

TYTU

KILLER INSTINCT

W początkowym zamyśle gra ta była produkowana dla konsoli ULTRA 64. Stało się inaczej. „Killer Instinct” tworzony na komputerach Silicon Graphics wylądował w końcu na SNES-ie i Game Boyu. Nowością jest tutaj (a może powrotem do tradycji) brak jakichkolwiek tajnych ciosów – wszystko podane w instrukcji. Utajnione są jedynie Combosy, czyli zestawy szybkich ciosów. W tym cała zagwozdka, żeby je odkryć, więc nie będę wam psuł zabawy.

Muszę przyznać, że postacie skaczące po małym ekranie wyglądają i ruszają się całkiem nieźle, jak na konsolę ręczną. Co prawda zestaw ciosów jest troszkę okrojony SNES-em, ale i tak jest nieźle. Muzyczka też jest trochę „zminiaturyzowana”, taka że można ją wyłączyć z powodzeniem. Oczywiście w menu znajdziemy też opcję Link, pozwalającą na grę w dwie osoby. Wygodna jest też





funkcja Praktice, dzięki której można się bezkarnie powyżywać na przeciwniku.

Co mogę powiedzieć? Na pewno jest to jedna z lepszych gierek, jaka pokazała się w ostatnim czasie na GB (w klasyfikacji ogólnej). Polecam jak najbardziej.

TYTUS

Ocena: ✓✓✓✓

KRÓL LEW



No i stało się. Gra, która bardz mi się podobała na SNES-ie z pełnie nie przypadła mi do gust. Co prawda graficznie Disney s postarał, ale nie do końca. Lekki przesadzie uległa tu miniatur zacja, albo raczej próba oddan wiernie szczegółów. Skończyło s



totalnym brakiem orientacji na e ranie. Nie jest łatwe rozpoznan gatunku zwierzątka zagrażające go naszemu bohaterowi, znalezie nie energii itp. Wydaje mi się, ż gra ta jest za mało uproszczon i przez to nieczytelna, przyna mniej na tyle, że trzeba mocno w tężać wzrok, aby się połapać w s tuacji. Powiem szczerze, że prz szedłem tylko pierwszy level, n drugi nie starczyło mi cierpliwośc Z tym się wiąże druga spraw Zsynchronizowanie skoków z ki runkami jest dość kłopotliwe i pr co drugiej próbie skoczenia gdzie tam spadamy w zupełnie inn miejsce.

Poza tym gra jest napraw bardzo przyjemna. Świetnie by s w nią grało, gdyby nie niepotrze ne utrudnienia. Z muzyką t troszkę przedobrzyli. To znaczy n by jest dobra, ale trochę za bard wyciągana na doskonałą. W efe cie wyszło coś mało ciekaweg Cóż, taką mam pracę, że mus trochę pomarudzić...

TYTU

Ocena: ✓✓✓

PITFALL

Ejże, kiedy to było? Siedem, osiem lat temu? Wtedy po raz pierwszy ujrzałem „Pitfalla" bodajże na Atari 800XL. Oj, fajnie się grało. Teraz pojawiła się nowa, odmłodzona wersja tej gry firmy Actvision. Nowy „Pitfall" prawie równocześnie pojawił się na pececie i Jaguarze. Wersja pecetowa przystosowana pod Windows 95 jest prawie tak samo dobra jak ta jaguarowa. Na szczęście jaguarowicze mogą grać na całym ekranie z o wiele lepszym skutkiem, to znaczy obraz nie skacze, a piksele nie zamieniają się w stosy kolorowych kwadracików.

Akcja gry toczy się gdzieś w środku południowoamerykańskiej dżungli. Bohater gry, osiemnastoletni Harry Pitfall jr, wyrusza na poszukiwania swojego ojca, niejakiego Pitfalla Har-



ry'ego. Oczywiście czeka na niego sporo niespodzianek i kilkadziesiąt poziomów do przejścia. Na monotonię nie można tu narzekać. Bardzo ładnie zrobione poszczególne poziomy, dużo różnych paskudnych gadzin, trochę tajemnic do odkrycia i kilka innych podobnych spraw. Harry'ego czeka wędrówka przez dżunglę, jazda kolejką w kopalni, odkrywanie tajemnic świątyń, szukanie drogi w labiryntach zagubionego miasta... Nieźle jest także zrobiona sama animacja bohatera: bieg, strzelanie batem, skoki, wspinaczka po lianach itp. Czasami trzeba też troszkę pomyśleć. Na przykład – do czego może służyć rozpięta pajęczyna? Tylko i wyłącznie do długich skoków. Po drodze należy zbierać różne rzeczy: złoto, energię życiową i oczywiście broń. Bronią standardową jest pejcz – dobry do bezpośredniej walki. Poza tym można znaleźć woreczki z kamieniami, bumerangi i wybuchające kamienie, które zabijają wszystko w obrębie ekranu. Jednak powodzenie w grze można uzyskać tylko i wyłącznie dzięki zręczności swoich palców i wytrzymałości joypada.

Muzyka i dźwięki – całkiem niezłe. Co prawda nie chce mi się wierzyć, że odgłosy są naturalne, ale i tak prezentują się świetnie. Graficznie też bez zarzutu – żadnej topornej oprawy, wszystko cacy. Grywalnie – można poszaleć. Na szczęście nie jest to gra prosta, ale z drugiej strony nie jest też supertrudna. Polecam ją miłośnikom starego "Pitfalla„ i nie tylko.

TYTUS

RAYMAN

Pewnego razu... O nie, tak nie będę zaczynał. Do każdej gry dopasowana jest jakaś historyjka mniej lub bardziej sensowna, ale i tak wszystkie są do siebie podobne. W tym wypadku chodzi o uwalnianie swoich pobratymców z klatek poustawianych przez takiego jednego w czarnym płaszczu... To nie jest istotne. Istotne jest to, że firma Ubi Soft wypuściła na rynek „Raymana". Przyznam, że bardzo dawno nie widziałem tak doskonałej platformówki.

A to dlaczego?

Głupie pytanie. Wystarczy spojrzeć: 65000 kolorów, bardzo przyjemne cieniowania, super rysuneczki i śmieszna animacja. Mało? Dodajmy jeszcze do tego ponad pięćdziesiąt rodzajów różnych stworków, możliwość powrotu do zaliczonych poziomów oraz konieczność główkowania (od czasu do czasu). Co prawda świat naszego bohatera jest kolorowy, ale trudno w nim przeżyć. Kiedy zasiadłem przed grą po raz pierwszy i przeszedłem kilka pierwszych poziomów – spodobało mi się. Po kilku dniach „Rayman" stał się moją grą miesiąca, a może nawet dwóch miesięcy.

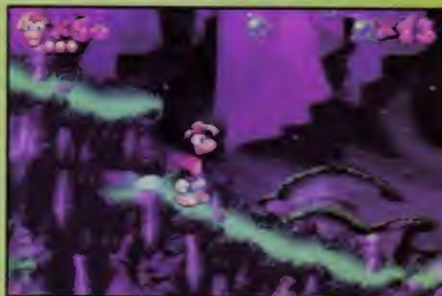
Pochodzenie tego osobnika nie jest mi znane. Po raz pierwszy spotykamy się z nim w lesie – jeden łatwiutki poziom treningowy. Można sobie popatrzeć na skaczące muchomorki, tańczące kwiatki itp., itd. Na następnym poziomie pojawia się coś w rodzaju wodnika. Należy go ominąć (jeszcze). Teraz dostajemy od dobrej wróżki magiczną moc bicia pięścią na odległość. Kolejny poziom jest już poważniejszy. Oprócz dużych wodników pojawiają się również małe wodniczki – paskudne i agresywne. Dalej zaczyna się już tragedia...

Wielką wadą tej gry jest to, że nie można jej ukończyć w ciągu dwóch godzin. Można grać, grać, grać, coś zjeść, a potem grać, grać... Nieuniknione są powroty na wcześniej zaliczone levele. Nasz bohater w kolejnych poziomach dostaje nowe specjalizacje (np. bieg, chwytanie się półek, itp.). Jasne jest, że bez tych umiejętności nie zrobi się wszystkiego. Aby zdobyć więc klatkę z drugiego albo trzeciego poziomu, musimy przejść do następnych, a potem się wrócić.

W sumie gra jest na tyle prosta (chodzi o myślenie), że wielkich instrukcji obsługi nie trzeba pisać. Wszystko widać jak na dłoni: gdzie trzeba iść, co wziąć. Natomiast nie jest łatwo dojść tam, gdzie chcemy, bowiem pułapki (też doskonale widoczne) nie są łatwe do przejścia. Duże pole do popisu dla łamaczy joypadów.

TYTUS

P.S. I jeszcze jeden mały kodzik. 50 żyć – wpisz na początkowym demku 515253 (o ile dobrze pamiętam).



WHITE MAN CAN'T JUMP

Ostatnio trudno znaleźć porządną grę z prawdziwego zdarzenia. Podobnie jest z filmami. Nakręcono dzieło (?) pod tytułem „White Man Can't Jump" – typowy film klasy B. Wypruci z pomysłów faceci od robienia gier coraz częściej sięgają po nie (czyli pomysły) do obrazów filmowych. Cóż, dobrego kina jest coraz mniej – tak samo jest z grami.

„WMCJ" jest próbą odzwierciedlenia prawdziwej koszykówki ulicznej na nieprawdziwym telewizorowym boisku. Tym, co mało orientują się w streetballu, powiem, że gra się dwoma drużynami po dwie osoby i rzuca do jednego kosza. Rzuty oczywiście są punktowane w zależności od odległości od kosza itd. Na początku trochę marudziłem. Teraz będzie ciąg dalszy.

Tragedia

rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia gry. Najpierw latają jakieś napisy, potem ktoś zaczyna gadać. W momencie gdy orientujemy się, iż są to krzyki zawodników, boisko zaczyna nieprzyjemnie się przybliżać, potem leci w lewo, w dół, oddala się. I tak w kółko. Kiedy wydaje się, że sytuacja jest opanowana, nagle cały ekran przysłania nam np. zadek gościa, powstaje małe zamieszanie, bum, bum, łup i nasi przeciwnicy mają już parę punktów więcej na swoim koncie. Z zoomingami zdecydowanie przesadzono. Nie wiem, może miało to w jakiś sposób utrudnić grę? Raczej drażni i nie pozwala się skupić na rzeczy najważniejszej – rzucaniu do kosza.

Poza tym człowiek często gubi się w klawiszach. Raz podajemy, chwilę potem chcemy zrobić to samo i okazuje się, że przewróciliśmy jakiegoś człowieka – strasznie namotane.

Dobre strony

oczywiście też są, ale nie mają, niestety, istotnego wpływu na komfort gry. Dużo opcji, z których najciekawszą jest możliwość grania w cztery osoby. Do gry dodany jest adapter o nazwie TEAM TAP, pozwalający na przyłączenie właśnie czterech joypadów i wtedy każdy ma swojego zawodnika na boisku. Można też ustawiać dowolnie czas gry, punktację i kupę różnych koszykarskich udziwnień.

Do dobrych stron zaliczę również to, co bezpośrednio działa na nasze zmysły. Graficznie całkiem dobrze (oczywiście oprócz wyżej wspomnianej tragedii) chociaż bywa monotonnie, a zresztą sami popatrzcie obok. Muzyka, jak to muzyka w „średnich" grach. Jakby ktoś na płycie wydał, to i tak by nikt nie kupił. Podczas meczu praktycznie cały czas ktoś krzyczy: „Watch out!" oraz „Hey, man!". W sumie to nie przeszkadza – ot taki bajerek.

Naprawdę chciałbym Wam udzielić paru rad dotyczących strategii itp, ale na wgryzienie się w sam środek gry zabrakło mi cierpliwości. Jak ktoś będzie miał styczność z „White Man Can't Jump", to niech się wgryza na własną odpowiedzialność.

TYTUS



Muszę przyznać, iż zostałem niezwykle miło zaskoczony przez snesową wersję „Mortala". Porównywanie SNES-a do peceta jest według mnie trochę bezsensowne (inna kategoria wagowa!), ale zrobię to na niekorzyść tego ostatniego. Nienajmłodsza już konstrukcja konsoli doskonale sobie poradziła z wielkim wyzwaniem pod tytułem MK3. Różnice są niewielkie i przejawiają się przeważnie w sposobie sterowania. Zresztą, nie ma co tu dużo gadać – „Mortal" potęgą jest i basta. W skali tylko i wyłącznie snesowej dałbym 98% (na 100). Po prostu warto to mieć.

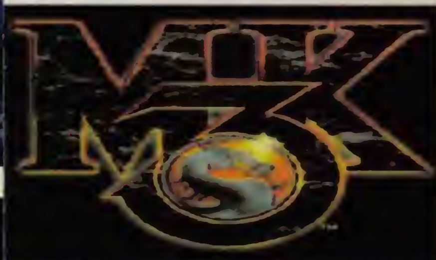
To, co najważniejsze

Czyli ciosy, czyli jak wciskać, aby krew wyciskać, czyli klawiszologia: G - góra, D - dół, P - do przodu, T - do tyłu, WP – wysoka pięść, NP – niska pięść, WK – wysokie kopnięcie, NK – niskie kopnięcie, BL – blok, B - bieg.

TYTUS







MORTAL KOMBAT 3



SONYA

Bicycle kick – T-T-D-WK
Rings – T-T+P-P-NP
Fatality – T-P-D-D-B
Fatality 2 – trzymaj BL+B (G-G-T-D)
Combo – WK-WK-WP-WP-NP-T+WP

SHANG TSUNG

Volcano – P-T-T-NK
Fireballs 1 – T-T-WP
Fireballs 2 – T-T-P-WP
Fireballs 3 – T-T-P-P-WP
Fatality – trzymaj NP (D-P-P-D)
Animality – trzymaj B (D-D-D-D)
Tsung's Animality trzymaj WP (B-B-B)
Combo – WK-WP-WP-NP-T+WK

SINDEL

Fireball – P-P-NP
Midair Fireball – D-D+P-P-NK
Hair Whip – podejdź blisko i próbuj NP
Fatality – (blisko) B-BL-BL-B-BL
Fatality w metrze – D-D-D-NP
Combo – WK-WP-WP-NP-WK

KANO

Knife Throw – D-T-WP
Grab & Bite – D-D+P-PNP
Fatality 1 – trzymaj NP (P-D-D-P)
Fatality 2 – szybko naciskaj NP-BL-BL-WP
Combo – WP-WP-WK-NK-T+WK

JAX

Missile – T-P-WP
Double Misile – P-P-T-T-WP
Shoulder Slam – T-T-WP
Fatality – trzymaj BL (G-D-P-G)
Friendship – NK-B-B-NK
Combo – WP-WP-BL-NP-T+WP

LIU KANG

Bicycle Kick – trzymaj 3 sekundy blisko przeciwnika NK
Fireball – P-P-WP
Fatality – P-P-D-D-NK
Combo – WP-WP-B-NK-NK-WK-T+NK

STRYKER

High Grenade – D-D+T-T-WP
Low Grenade – D-D+ÍT-T-NP
Club Toss – P-P-WK
Fatality – (całoekranowa odległość) P-P-P-NK
Friendship – NP-B-B-NP
Combo – WK-WP-WP-NK

SUB ZERO

Ice Shower – D-P-T-WP
Ice Statue – D-D-T-T-NP
Fatality – BL-BL-B-BL-B
Friendship – NK-B-B-G
Combo – WP-WP-NP-NK-WK-T+WK

CYRAX

Net Capture – T-T-NK
Long Bomb – trzymaj NK (P-P-WK)
Short Bomb – Trzymaj NK (T-T-WK)
Babality – P-P-T-WP
Combo – WP-WP-WK-WP-WK-T+WK

SEKTOR

Missile – P-P-NP
Missile – D-D+T-T-WP
Teleport Uppercut – P-P-NK
Fatality 1 – NP-B-B-BL
Fatality 2 – P-P-P-T-BL
Combo – WP-WP-WK-WK-T+WK

NIGHT WOLF

Axe Uppercut – D-D+P-P-WP
Arrow Shot – D-D+T-T-NP
Fatality – T-T-D-WP
Combo 1 – WK-WK-T+WK
Combo 2 – NK-WP-WP-NP-Axe Uppercut-AxeUppercut-WK

SHEEVA

Mega Stomp – blisko przeciwnika G-D
Fireball – D-D+P-P-WP
Fatality1 – trzymaj WK (P-T-P-P)
Fatality 2 – P-D-D-P-NP
Combo – WP-WP-NP-WK-WK-NK-T+WK

KUNG LAO

Hat Throw – T-P-WK
Dive Kick – w powietrzu D+WK
Fatality 1 – B-BL-D
Fatality 2 – P-P-T-D-WP
Combo – WP-NP-WP-NP-NK-NK-T+WK

KABAL

Tornado Spin – T-P-NK
Ground Blade – -T-T-T-B
Fatality – B-BL-BL-BL-WK
Combo 1 – NK-NK-WP-WP-WK-T+WK

Generalny Importer Nintendo:
American Computer&Games
01-646 Warszawa, ul. Jelinka 27,
tel./fax 33-86-01

Jaguar CD



W roku 1996 coraz więcej gier będzie się kręcić na srebrnych krążkach CD – nie obronimy się przed tym. Wszystkie nowe konsole wyposażone są w czytnik płyt kompaktowych – Jaguar również. W tej chwili zestaw Jaguar + czytnik jest najtańszą maszynką „multimedialną" dostępną na naszym rynku.

Po otwarciu pudełka i wyjęciu jego zawartości oczom naszym ukazuje się czarny przedmiot podobny nieco do futurystycznej muszli klozetowej. Po dokładnym przyjrzeniu się temu urządzeniu niepokój mój wzbudziła trochę rachityczna klapka zamykająca płytę w napędzie. Radzę na nią uważać, bo prawdopodobnie nie wytrzymałaby większego szarpnięcia. Poza tym reszta wygląda solidnie, rzekłbym nawet – topornie. Sam napęd to produkcja Philipsa, co pozwala przypuszczać, iż zabawka będzie długo i bezawaryjnie pracować. Montaż jest niezwykle prosty. Czytnik mocno osadzamy w slocie cartridge'owym konsoli, podłączamy zasilacz i... to wszystko.

Jakie są możliwości Jaguara CD? Mniej więcej takie, jak średnie Pentium w pececie. Podwójny napęd – nie jest to super prędkość, ale wystarczy, aby oglądać filmy bez żadnych nieprzyjemnych zgrzytów. Oczywiście można też odtwarzać normalne płyty audio (trzeba tylko sobie dokupić jaguarowy kabelek do wzmacniacza – he, he). We wnętrzu konsoli siedzi specjalny programik do odtwarzania dźwięku, przy okazji oferując 81 algorytmów rysujących przeróżne wzory w rytm muzyki. Oprócz tego można jeszcze odtwarzać płyty w standardzie CD+G... i to by było na tyle.

Gry, które zobaczyłem nie rzuciły mnie na kolana. Nieźle prezentuje się „Hover Strike", jak również „Vid Grid", który właściwie nie jest grą, ale zestawem teledysków, i został umieszczony w pudełku razem z czytnikiem. W pudełku znajdowało się także demo do „MYST-a" (super!), gra prosto z ulicznych automatów Blue Lightning, oraz soundtrack z gry „Tempest 2000". Oczywiście produkcje te nie wykorzystują wszystkich możliwości Jaguara CD. Powiedziałbym raczej, że te możliwości nie są w ogóle wykorzystane – jak na razie. W prosty sposób został rozwiązany problem save'ów. Za odpowiednią dopłatą można zaopatrzyć się w specjalny cartridge zwany Memory Trackiem i na nim przechowywać save'y.

Dla właścicieli gołego Jaguara napęd CD jest zakupem na pewno opłacalnym. Jednak przed kupnem całego zestawu radziłbym się trochę zastanowić i przyjrzeć bliżej ruchom na rynku konsolowym.

TYTUS

Dystrybutor: **Mirage Software**
03-982 Warszawa
ul.Gen. Abrahama 4
tel. 671-77-77
Cena: 545 zł (konsola)
+ 595 zł (napęd CD)

Przeżyjmy to jeszcze raz

Arcade Pack

Dzięki wspaniałej instytucji recyclingu mamy dzisiaj szansę jeszcze raz, a może nawet po raz pierwszy, zagrać w dwie gierki Team 17: „Arcade Pool" i „Overdrive". Wraz z demkami innych programów tej firmy, znalazły się one na jednym krążku CD.

„Arcade Pool" to dwuwymiarowy bilard. Otrzymujemy możliwość zagrania w wiele typów tej fascynującej zabawy, stosując się, wedle wyboru, do reguł amerykańskich lub angielskich. Możemy się zmierzyć z komputerowym przeciwnikiem na przykład w „8 z 15" lub też być swoim własnym oponentem w najszybszym wpakowaniu wszystkich bil do łuz, czy też w grze na punkty w zaliczaniu kolejnych kul. Mamy też okazję ustalić własne reguły.

Podczas gry możemy wybrać spośród wielu podkładów dźwiękowych, zapisanych jako ścieżki audio na CD. Może to być gwar pubu, odgłosy uderzających o siebie bil z salonu bilardowego, czy też przyjemne kawałki bluesa. Razem z toczącą się walką na ekranie, tworzy to wspaniałą atmosferę.

Rzeczywiście, cała gra przypomina bardziej koleżeńską partyjkę w pubie, niż jakieś wysokiej rangi zawody.

„Overdrive" to wyścigi żelaźniaków po perfekcyjnie wykonanych makietach torów. Dysponujemy widokiem wyłącznie z góry, więc tę gierkę też można nazwać dwuwymiarową. Sposób zachowywania się samochodzików oraz ich sterowanie jest znacznie uproszczone.

Jeździmy po terenach zarówno pustynnych, arktycznych, jak też w centrum miast. Konsekwencją tego są różne warunki drogowe i sposoby zachowywania się pojazdów. A tych z kolei też jest kilka. Po trudnych terenach najlepiej się jeździ tymi z napędem 4x4, a w miastach, po ulicach o dobrej przyczepności, samochodami typu Grand Prix.

Jak to z żelaźniakami bywa, zderzenia dla nich nie są groźne, więc możemy sobie pozwolić na przeróżne przepychanki. I właśnie to jest w tej grze najbardziej wciągające – umiejętność wchodzenia w zakręty z poślizgiem oraz spychanie przeciwnika na pobocze.

Obie gierki na pewno nie dorównują "Virtual Pool„, czy też "The Need for Speed„, ale myślę, że po latach nic nie straciły ze swej grywalności. Nowe wydanie dostarczyło trochę nowych elementów, także gierki przechodzą swoją drugą młodość. Muszę stwierdzić, iż zestaw ten jest jednak dobrze dobrany i będzie stanowić dobrą rozrywkę. Wydaje się jedynie zbyt drogi.

Dean

Komputer: PC-CD
Dystrybutor: MarkSoft
Cena: 86,62 zł





MEGAPAK 4

I oto mamy kolejną, już czwartą, część Megapacka. Jego zawartość prezentuje się całkiem nieźle. Z pudełka wysypuje się nam 11 CD, a na tym 10 gier. Jest tak ponieważ gra "Dragon Lore„ zajmuje 2 płytki. A teraz krótki opis zawartości pakietu:

DRAGON LORE –
przygodówka z bardzo dobrą grafiką, animacją i dźwiękiem, której akcja toczy się w świecie fantasy. Nazywasz się Werner i byłeś synem jednego z 14 smoczych wojowników sprawujących władzę w krainie zwanej „Snem". Byłeś, ponieważ w niemowlęctwie baron von Diakonov opanował zamek i zabił Twego ojca. Ty zostałeś cudem uratowany przez wiernego sługę. Gdy dorosłeś i prawda wyszła na jaw, postanowiłeś pomścić śmierć ojca i zdemaskować podłego barona.



EMPIRE SOCCER –
mistrzostwa świata '94 w piłce nożnej. Niespotykaną rzeczą są tajne „ciosy", czyli np. Super Speed, Banana Shot, itp.



SPACE ACE –
gra przygodowo-zręcznościowa z komiksową grafiką. Wcielasz się w niej w postać kapitana ACE-a, który musi uratować swoją dziewczynę i planetę Ziemię przed diabelskim komandorem Borfem.

SAVAGE WARRIORS –
mordobicie z niezłą grafiką i dźwiękiem. Do wyboru mamy 10 postaci oraz dodatkowo 5 ukrytych przeciwników i sporą liczbę ciosów.

ORION CONSPIRACY –
przygodówka pod SVGA. Naszym zadaniem jest rozwiązać zagadkę międzygwiezdnej konspiracji. W grze występuje oczywiście synteza mowy oraz przerywniki w postaci animowanych filmików.

DAWN PATROL –
symulator lotu, w którym wypełniamy misje z okresu I wojny światowej. Jest to bardziej gra edukacyjno-zręcznościowa, ponieważ zawiera bardzo dużo wiadomości o I wojnie światowej, a my misję rozpoczynamy od razu w powietrzu i musimy zestrzelić kilka samolotów.



**TORNADO:
OPERATION DESERT STORM –**
Symulator samolotu Panavia Tornado IDS. Operujemy arsenałem nie spotykanym dotąd w innych grach (pociski Sky Flash, bomby BL 755). Dodatkowym plusem gry jest strona strategiczna gry, polegająca na możliwości planowania misji bądź całych kampanii.

**BLACK NIGHT:
MARINE STRIKE FIGHTER –**
symulator F-18. Do wypełnienia mamy 50 misji nawiązujących do operacji DESERT STORM.



**AEGIS:
GUARDIAN OF THE FLEET –**
symulator krążownika rakietowego klasy TICONDEROGA, nafaszerowanego na Maxa elektroniką. Naszym zadaniem jest po prostu zniszczyć przeciwnika.

PANZER GENERAL –
jest to strategia w której wcielasz się w postać niemieckiego generała, walczącego w Europie i Afryce Płn. podczas II wojny światowej. Celem każdej z kilkudziesięciu misji składających się na kampanię jest zajęcie w określonym czasie wyznaczonych obiektów (portów, baz lotniczych, itp) lub ich obrona.

Ze względu na dość niską cenę (ok. 140 zł) za tyle programów, i to dość ciekawych uważam, że „MEGAPAK 4" jest produktem godnym polecenia.

SIMON

Komputer: PC-CD
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 140 zł

by LEYO

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

Brat Marcin



Na podstawie gry DUKE NUKEM 3D

Poczta w okolicach redakcji działa niezbyt sprawnie, zazwyczaj z miesięcznym opóźnieniem. Ale największym problemem jest to, że doręcza wszystko z napisem TOP SECRET, niezależnie od adresata...































GAME OVER

Wing Commander IV

The Price of Freedom







Po kolejnym roku mamy kolejną wersję „Wing Commandera". Poprzednia miała być ostatnią, ale sprzedawała się na tyle dobrze, że ostatnią nie została. Dokręcono kolejną część filmu, przygotowano kolejne misje, zapakowano to wszystko na sześć płytek i puszczono w świat, tym razem bez szumu i reklamy tak głośnych jak pod koniec 1994 roku.

Tym razem – pokrótce – historia ma następujący przebieg. Choć wojna z Kilrathi zakończyła się jakiś czas temu definitywnie, od jakiegoś czasu w kosmosie ktoś atakuje bezbronne konwoje. Nie wiadomo kto to robi, ale podejrzenie pada na Światy Graniczne – nie będące częścią Konfederacji, ale luźno z nią sprzymierzone. Takie podejrzenie może zaowocować bratobójczą wojną ludzi z ludźmi – jak się jednak w trakcie gry okazuje, podejrzenie nie jest słuszne i naszym zadaniem staje się udowodnienie Konfederacji kto za tym wszystkim stoi. Oczywiście może nam się to udać, ale może się nie udać, w zależności od tego jak potoczą się losy kampanii, w której weźmiemy udział i od tego, po której stronie się opowiemy. Nie będę rozpisywał się bardziej szczegółowo, żeby nie psuć Wam zabawy, dodam tylko, że na ostateczne rozwiązanie będzie miał wpływ nie tyle od wynik ostatniej misji w kosmosie, ile to jak uda nam się rozegrać pewną dyskusję w obecności sporej liczby słuchaczy. Czyli – zamiast zręcznościówki – przygodówka.

Tak się złożyło, że grywam sobie w Wing Commandery parzyste – jak na razie miałem do czynienia głównie z dwójką i czwórką, jedynka i trójka w mniejszym lub większym stopniu mnie ominęły. Żeby wiedzieć o czym piszę sięgnąłem więc do tekstu Rooshkeena z TS 4/95 o „WC3", żeby móc porównać swoje doznania z jego sprzed roku. Przyznam, że srodze się zawiodłem. Nie tekstem Rooshkeena, ale grą – bo z porównania jego doświadczeń i wrażeń z moimi jasno wynika, że nie zrobiono praktycznie żadnych zmian w części zręcznościowej. Symulator (?) potrafi dokładnie tyle samo, co rok temu. Misje też niczym się nie różnią i w 90% wypadków sprowadzają się do wystrzelania wszystkiego, co się rusza. Grafika jest dobra, ale po „Air Power", „EF2000" i „Flight Unlimited" nie robi już żadnego wrażenia. A scenariusz i film – nie są złe, lecz po obejrzeniu tych kilkudziesięciu scen wcale nie mam ochoty na obejrzenie zmontowanego z nich filmu pełnometrażowego, jak to było przy „Silent Steel".

Zresztą to, że film nie jest zły też jest względne, bo niektóre jego elementy wydają mi się fatalne, bądź po prostu śmieszne gdy im się bliżej przyjrzeć. Mark Hamil wygląda tak, jakby mundur pił go pod pachami, zresztą większość kostiumów jest cokolwiek bezsensowna, bo po co na pokładzie statku kosmicznego wysokie, czarne oficerki? W wojskach lądowych mają one swoje uzasadnienie, w marynarce i lotnictwie nie bardzo. Śmieszy mnie też Maniak z lekko wystającym brzuszkiem – jak na pilota myśliwca jest trochę za bardzo podtatusiały z wyglądu. Gdyby się jeszcze przynajmniej nie chwalił swoją odpornością na przeciążenia w rozmowie z marines... Kiedy zjawiamy się na pokładzie Intrepida, oglądamy przez kilka minut ciągle tych samych dwóch facetów gaszących pół litra płonącej benzyny w beczce, co ma dać nam do zrozumienia, że statek jest mocno pokiereszowany. I tak dalej... Nie ukrywam, że widziałem znacznie gorsze filmy, ale w niczym nie zmienia to mojej oceny „WC4".

Mimo wszystko gra się całkiem nieźle, a stopień rozbudowania gry gwarantuje kilkaset godzin zabawy. W miarę upływu misji pojawiają się nowe typy statków, którymi możemy się posługiwać, pojawiają się fakty zmieniające naszą ocenę osób z którymi mieliśmy wcześniej do czynienia, wreszcie kilkakrotnie to my mamy podejmować decyzję o tym, jaka akcja powinna być wykonana, czy wolno nam w imię szybszego zakończenia walki poświęcić życie tysięcy cywilów, co jest ważniejsze: zdobycie nowych myśliwców czy odbicie słabo bronionego krążownika. W praktyce decyzję podejmuje się wróżąc z fusów, bo nie mamy dostępu do żadnych danych taktycznych które pozwoliłyby na uznanie którejś akcji za istotniejszą, jednak przynajmniej przez chwilę ma się poczucie własnej ważności. W kosmosie zaś trzeba wylatać setki godzin, zanim dotrze się do końca, jako że w niektórych misjach przychodzi nam potykać się praktycznie w pojedynkę ze stadami pilotów na maszynach znacznie lepszych od tego, czym w danej chwili dysponujemy.

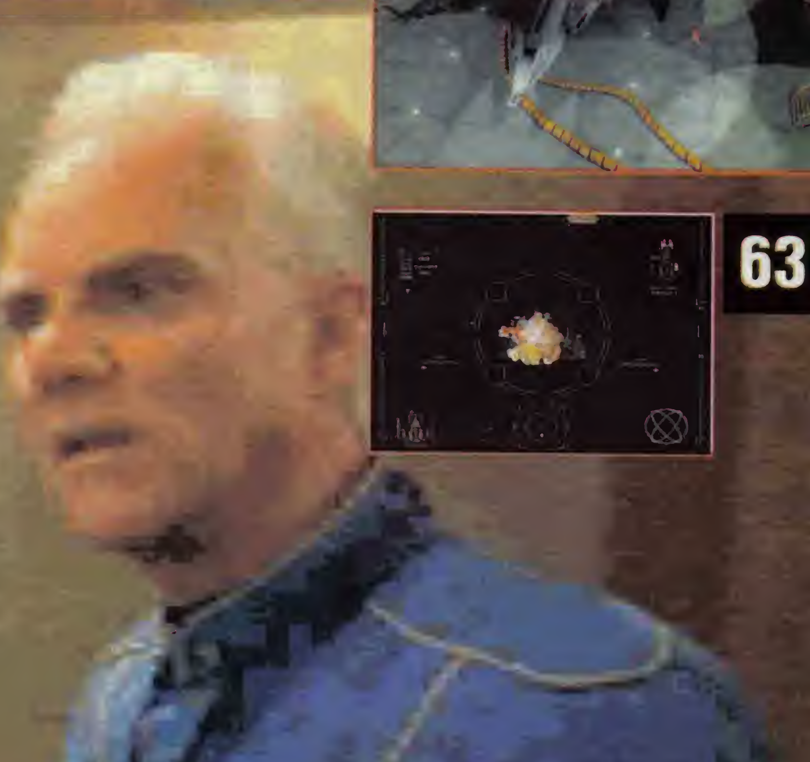
Podsumowując (żeby nie znęcać się nad grą dalej) „Wing Commander 4" jest grą albo średnią, albo niezłą, ale na pewno nie ląduje w grupie gier świetnych. Szkoda, że cały wysiłek przy jego tworzeniu poszedł w nakręcenie filmu, a nie w dopracowanie symulatora i zadań stawianych przed nami w kolejnych misjach, bo z tematyki kosmicznej można jeszcze sporo wycisnąć, zwłaszcza pakując w nią pieniądze ciężarówkami, jak to miało miejsce w przypadku dwu ostatnich (?) wydań „Wing Commandera".

Borek









Od czasu „DOOM-a" wiele firm podjęło próby wydania czegoś równie dobrego, co zyskałoby popularność i przyniosło duże pieniądze. Wszystkie dotychczas wydane produkcje, nawiązujące do tamtego hitu, wrzucano kolejno do tego samego wora z napisem „doomowate", krzywiąc się z przejedzenia gatunkiem.

Na początku tego roku powstały dwa produkty z tego gatunku: „DUKE NUKEM 3D", którego innowacyjność zawarta jest w części graficznej gry oraz „CYBERMAGE", którego wyjątkowość leży w części fabularnej. Czas pokaże, czym będzie zapowiadany na trzeci kwartał roku 1996 „QUAKE„, na razie nie możemy go ocenić (sieciowa wersja alfa właśnie się ciągnie z Internetu).

Cała fascynacja „DOOM-em" polega na połączeniu w nim zręcznościowych elementów (strzelanki) z wątkiem fabularnym (przygodówka) i przypominającą rzeczywisty obraz (z oczu osoby, którą kieruje gracz) grafiką. Właściwe dobranie proporcji między nimi dostarcza graczowi rozrywki łatwej, pasjonującej i dynamicznej – przy okazji mocno brutalnej, co też, o dziwo, pobudza wolę gry.

W „Cybermage'u" wykorzystano te trzy elementy, jednakże dobierając inne proporcje niż w „DOOM-ie". Graficznie gra zrobiona jest wyśmienicie, wysoka rozdzielczość, rzeczywiste plenery, zaułki, podziemia, opuszczone dzielnice, wyjątkowo rzetelnie wykonane sylwetki spotykanych postaci – szczególowość i różnorodność.



Zmniejszono nieznacznie stopień zręcznościowy gry, jednakże opcjonalna możliwość ustawienia poziomu trudności pozwala nam na odpowiednie dobranie dynamizmu akcji – poczynając od spokojnej strzelanki, a kończąc na gorącej atmosferze centrum wojennej zawieruchy.

Ostatni element fabularny w grze zdecydowanie dominuje i za jego wykonanie autorom należą się premie i uznanie. Historia opowiadana w grze napisana została przez twórcę całego projektu pana Davida W. Bradley'a, któremu dobrych pomysłów nie brakuje – kolejny raz chylę głowę – a który miał już okazję zabłysnąć przy projekcie słynnej serii „Wizardry".

Oto na Ziemi XXI wieku sytuacja przedstawia się tragicznie. Olbrzymie korporacje walczą ze sobą o dominację nad całą populacją, zarówno na drodze militarnej jak i naukowej. Trwa wyścig w poszukiwaniu nowych technologii, pozwalających na ostateczne sięgnięcie po laur jedynego zwycięzcy. Jednej z takich organizacji udało się wynaleźć rzecz deklasującą pozostałych oponentów, jednak dopiero przyszłe wydarzenia miały zdecydować o faktycznym rozstrzygnięciu.

Nasz bohater był dotychczas zwykłym obywatelem, próbującym odnaleźć się w tym zwariowanym świecie. Dostał zatrudnienie jako osobisty ochroniarz niejakiego M. Katta, jednego z potentatów korporacyjnych. Sytuacja wokół M. Katta zaczęła robić się gorąca, a dla ratowania sytuacji olbrzymia tajemnica korporacyjna przekazana zostaje niewyróżniającej się osobie: TOBIE. Sekretem jest cudowny kryształ, który wszczepiono w czoło naszego bohatera. Rodowód tego cacka pochodzi od Obcych, a jego właściwości umożliwiają właścicielowi posługiwać się mocą tajemną, która manifestuje się w różnorodnych efektach pirotechnicznych. Mówiąc krótko: ten kto potrafi się nim posługiwać, staje się wszechmocny. Ty, jako bohater gry, posiadasz go, ale zanim nauczysz się wykorzystywać jego pełną moc, upłynie jeszcze trochę czasu.

Do laboratorium, w którym wszczepiono kryształ, a gdzie aktualnie przebywamy, aby dojść do siebie po zaaplikowaniu nam całej masy dodatkowych cybernetycznych wszczepów, włamują się siły niejakiego NeCroma, który zyskał olbrzymie wpływy w świecie. Cel tego wtargnięcia jest niejasny, ale jak później się okaże, ściśle związany z naszą osobą. W trakcie gry dowiemy się o złych zamiarach NeCroma i o naszej misji zniszczenia go.

Spotkamy wiele postaci. Jedni będą chcieli nam pomóc, inni nam zaszkodzić, a jeszcze inni wykorzystać nasz niewiarygodnie rosnący potencjał. Rozmowa z Earth Mother wyjaśni nam czym jest posiadana przez nas moc i kryształ umieszczony w naszym czole, a który wykazuje pewne podobieństwo do tego na czole NeCroma. Cała fabuła jest dobrze zbudowana, bez błędów logicznych.



Charakter świata wykreowanego w grze przypomina ten zbudowany w takich filmach jak: „Blade Runner", „Judge Dredd", czy w bardzo popularnej grze komputerowej „Syndicate". Jest jednak wielokrotnie bliższy ze względu na pseudoosobiste doświadczanie przygody, które zbliża grę gatunkowo do RPG.

Będziemy musieli rozmawiać z tymi, którzy będą skłonni z nami rozmawiać. Mniej rozmownych trzeba będzie unikać, a uzbrojonych narwańców eliminować za pomocą dostępnej broni. Postacie pojawiające się w komputerowym świecie będą zachowywać się dosyć naturalnie, będą krzyczeć do nas, będą zabijać się między sobą, jak i kombinować, co tu zrobić, aby było im lepiej – są bardziej ożywione. Cała masa przedmiotów, które znajdziemy lub kupimy w sklepach, odegra swoją rolę w trakcie naszej podróży.

Nowością w grze jest możliwość poruszania się nie tylko na własnych nogach, ale także czołgiem, czy latającym policyjnym pojazdem – tego jeszcze nie było w grach doomowatych.

Rozszerzono także wskaźniki. Oprócz dotychczasowych energii i tarczy, wprowadzono trzeci odpowiadający mocy jaką możemy wydobyć z kryształu. Natomiast poziom osłon, rozdzielono na poszczególne lokacje ciała.



Gra wciąga swoją opowieścią, pozwalając nam na wypełnianie poszczególnych rozdziałów scenariusza. Zachwyca dobrze zrobioną grafiką, muzyką wypełnia rzeczywiste odczuwanie komputerowej rzeczywistości. Całość prezentuje się wyśmienicie, a wykorzystanie popularnego na całym świecie sposobu rozgrywki rodem z „DOOM-a" pozwala na dynamiczne prowadzenie akcji. Połączenie doomowatej strzelanki z dobrą przygodą osadzoną w futurystycznym świecie to właśnie „Cybermage" – gra bardzo dobra i warta wydanych pieniędzy.

EMILUS

Gra uzyskała rekomendację!!!

Rekomendował *Emilus*, potwierdził *Voyager*.

TOP SECRET 3 '96

CYBERMAGE: Darklight Awakening





XTreme racing





Wycie silników zagłuszyło absolutnie wszystko. Z czterech stron ruszyły w swoją stronę cztery pojazdy. Jeden z nich po drodze zdobył granat – rzucił go tam, gdzie za chwile mieli znaleźć się jego przeciwnicy. Potężny wybuch targnął powietrzem. Gong! Następna runda. Po treningu i eliminacjach, po których niewiele było do zbierania po zawodnikach; przynajmniej po tych, którzy przegrali. Zwycięzcy, w swoich wspaniałych, acz nieco połatanych maszynach stanęli przed jeszcze trudniejszym zadaniem – ośmiu wytypowanych śmiałków zmierzy się w śmiertelnych potyczkach na 12 trasach rozrzuconych po sześciu planetach. Poczynając od zasiedlonego przez duchy Zapomnianego Zamku, poprzez trasy wśród traw, Toksyczną Rafinerię, Pływające Miasto, trasy wyścigowe, a skończywszy na tropikalnych wyspach, gdzie owych tras zupełnie brak.

Zacznijmy od tego, że wreszcie nadeszła długo oczekiwana chwila – pojawiły się pierwsze, z prawdziwego zdarzenia gry, wykorzystując możliwości A1200. Przykładem na to jest „Gloom DeLuxe" i właśnie „XTreme racing". Kiedy pierwszy raz uruchomiłem tę gierkę (bez zaglądania do instrukcji) pomyślałem, że to jakiś kawał – na ekranie zobaczyłem sporo rozrzuconych gdzieniegdzie punktów. Wyglądało to mniej więcej tak beznadziejnie, jak pierwsza edycja „Glooma" na Amidze. Poirytowany poszedłem grać w nowego „Glooma", tudzież męczyć „Galagę" (też DeLuxe). Od niechcenia spojrzałem na opakowanie od „XTreme racing", na którym ktoś zamieścił klika zdjęć tej gry, tylko że na zdjęciach prezentowała się ona o niebo lepiej, od tego, co mogłem oglądać na ekranie. Eee, pewnie robią ludziom smaczku tymi zdjęciami, albo też narobili screenshotów z wersji pecetowej działającej na Pentiumie, albo czymś szybszym. Nagle w oczy rzucił mi się charakterystyczny dla Black Magic symbol czaszki, wytłoczony na opakowaniu. Olśniło mnie – zaraz, zaraz, przecież ci goście nigdy nie pisali gierek na peceta! Odpaliłem jeszcze raz XTR-a, pokombinowałem trochę i oniemiałem. Dlaczego? Zaraz Wam wytłumaczę, tylko pojdę sobie zrobić coś do picia.

Dobra, już jestem. Trzecia w nocy, a ja gram w XTR, zamiast skończyć ten tekst i wymiguję się przerwami na picie. Dobra, kilka słów o tym, dlaczego XTR jest taki niesamowity. Gierka ta, to połączenie wyścigów i strzelaniny. Po torze ściga się 8 samochodów różnej marki (od garbusa, przez policyjne wyjce, półciężarówki, skończywszy na zgrabnych konstrukcjach wyścigowych). Grę można toczyć na kilka sposobów, począwszy od wyścigów, w których to na 12 znakomicie wykonanych trasach maksymalnie 8 graczy walczy o zwycięstwo, przez wyścigi pucharowe (trzy zestawy tras), sezonowe (jeden zestaw), skończywszy na odlotowych death-matchach (5 tras do wyboru). Na jednym komputerze, wykorzystując 2 joysticki i dzieląc klawiaturę na pół, mogą grać jednocześnie 4 osoby. Ot, po prostu – ekran dzielony jest na cztery, niezależne części. Dodatkowych 4 graczy można dokoptować poprzez modem lub kabel łączący dwie Amigi. Karkołomne trasy wyścigów o ustalonej wcześniej liczbie okrążeń obfitują w różnorodne przeszkody i specjalne dodatki. Symbole migających strzałek rozpędzają samochodzik do niesamowitych prędkości, pod znakami zapytania kryją się bonusy. Mniej przyjemne dodatki to beczki, na które lepiej nie najeżdżać, bo grożą wybuchem (samochodu też), różnorodne przeszkody wprawiające pojazd w małą wirówkę, stworkitłuki, które z przyjemnością rozgniatają samochodziki, poślizgowe plamy oleju, odskocznie. Nie mniej pokaźna jest galeria stworków, które albo wytrącają nas z trasy, ginąc przy tym w chmurze krwi (ludziki i nieśmiertelne lemmingi), albo zakręcają nam krajobraz (ośmiornice, rekiny). Na niektórych trasach zdarzają się także przykre niespodzianki w postaci jeziorek i przepaści, w których łatwo zagubić się na wieki. Podczas śmiertelnych pojedynków podstawową bronią jest zderzak – wprawne wepchnięcie przeciwnika do wody, wrzucenie do przepaści lub nakierowanie go na rozrywkową beczkę to jeden punkt do przodu. Galeria innych broni kryje się pod znakami zapytania rozmieszczonymi na trasie, w jej poczet można zaliczyć wszelkiej maści miny, działka, pociski, bomby z opóźnionym zapłonem, a także ośmiornice i rozrywkowe owce, z którymi lepiej nie utrzymywać zbyt bliskich kontaktów. Niemniej przydatne są sprężynki, dzięki którym możemy naskoczyć na wroga i kompletnie go rozgnieść, tudzież osłony, dzięki którym przeciwnik będzie przez chwilę bezradny.







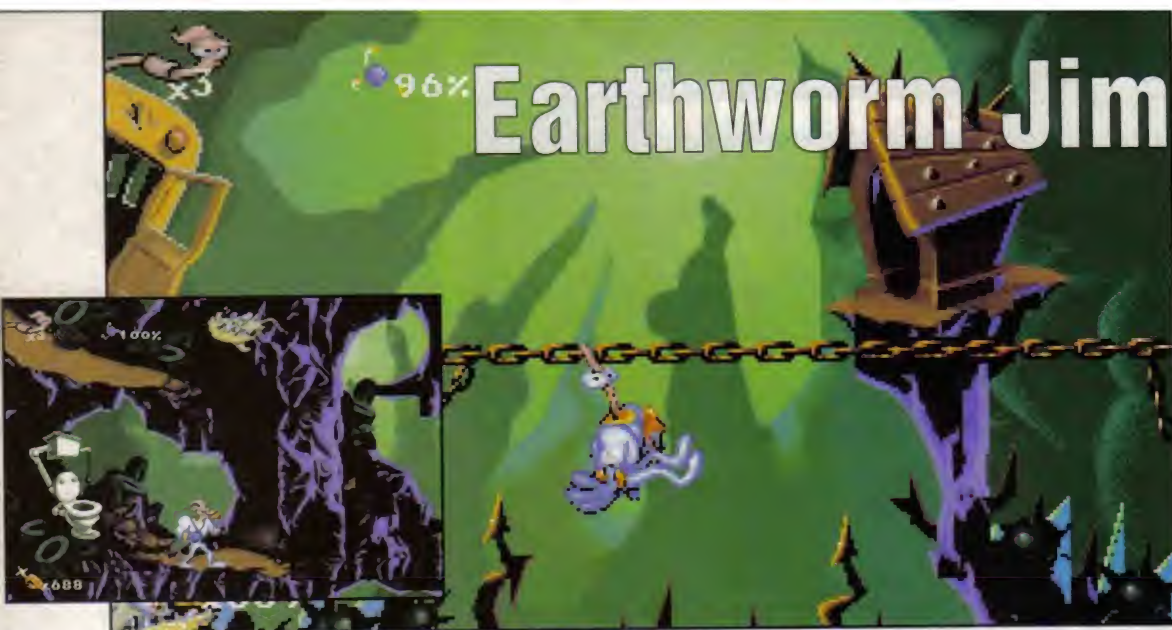


„XTreme Racing" oferuje także szereg opcji, dzięki którym możemy dostosować grę do sprzętu, który posiadamy. Jeśli uruchomimy tę grę na zwykłej A1200, to, niestety, jakość obrazu nie będzie imponująca – powoduje to kiepska rozdzielczość (piksela 2x2) i na dokładkę dithering rozmazujący i tak już niewyraźny obraz. Za to wystarczy dodać nawet 1 MB pamięci FAST i już jakość grafiki jest taka jak trzeba. Możemy włączyć lub wyłączyć dithering, wybrać jeden z trybów wyświetlania (pixele 1x1, 2x1, 1x2, 2x2), wymiary okienka, w którym wyświetlana jest gra, ustawić widok z kamery, a także w osobnym oknie śledzić poczynania innego samochodu, z prawie dowolnego ujęcia. Właściwie przy pełnoekranowym widoku 1x1 na A1200 z fastem „XTreme racing" działa zupełnie płynnie. Dopiero przy dwóch okienkach wyświetlanych na ekranie obraz zaczyna skakać. Wystarczy wtedy przełączyć tryb wyświetlania z 1x1 na 2x1 (przy minimalnej straci jakości) i już wszystko gra.

W „XTreme Racing" nie radzę grać na gołej A1200. Dopiero rozszerzenie pamięci ujawnia prawdziwe możliwości tej gry. Zarówno jej pomysł, jak i wykonanie jest bez zarzutu. Szczególnie godne polecenia wydają się być pojedynki, których w wykonaniu rajdowym jeszcze nie było. Także dźwięk w grze został wykonany na poziomie. Nie brak tu szeregu odgłosów ilustrujących dokładnie to, co dzieje się na ekranie. Gorzej z muzyczkami – choć niezłej jakości, to dobór nieco ciężkawych dla ucha melodyjek z gatunku techno, rave, trance i jungle niewielu może zachwycić.

Voyager

Earthworm Jim





Najnowszym produktem brytyjskiej firmy ACTIVISION jest cudowna platformówka zatytułowana „Earthworm Jim". Bohater tytułowy – czyli „Ziemski Robak Jim" (w skrócie ZRJ) ma do przejścia wiele różnorodnych etapów, z czego jeden to – NEW JUNK CITY (czyżby aluzja do wizerunku NY?).

Grafika gry rzuciła mnie na kolana. Ludziom z ACTIVISION udało się stworzyć coś, co przewyższa o głowę takie hity obrazu i animacji, jak „The Lion King", czy dotychczas uważanego przeze mnie za najlepszą platformówkę „Aladdina". Wszelakiego rodzaju półki, po których nasz dzielny bohater przemierza kolejne etapy, okraszone są np. stertami zużytych opon, wiszącymi lodówkami i klozetami! W powietrzu krążą niezliczone kruki, osy i ciekawe monstra, natomiast po ziemi nieustannie ganiają straszliwie krwiożercze i zębate bestie. Wszystkie postacie są genialnie naturalnie animowane. Nawet do głowy mi nie przyszło liczenie setek klatek ruchów i zachowań wszystkich postaci. Główny bohater naturalnie wspina się, chodzi, skacze. Jim uzbrojony jest w specyficzny typ broni palnej, czasem pistolet plazmowy lub działko rakietowe oraz własną głowę, którą potrafi wymachiwać niczym batem, a także z ogromną wprawą wisieć na linie, łańcuchu, czy też huśtać się na wystających hakach. Autorzy pomyśleli także o innych atrakcjach. Nie raz zatrzymamy się na kilkanaście minut w miejscu myśląc jak pokonać tę czy ową przeszkodę. Wszędzie roi się od kolców, pułapek, buchających ogniem wulkanów oraz oczywiście wielkich ilości kreatur wszelkiej maści. Cel gry: dotrzeć do księżniczki Jak-Jej-Na-Imię i pokonać złą królową Slug-For-A-Butt. Podczas wędrówek po 20 rozbudowanych i w pełni zróżnicowanych etapach Jim przemierzy NEW JUNK CITY, krainę wulkanów, podwodną bazę. Czekają go też wyścigi pomiędzy asteroidami, BUNGEE-JUMPING z ciekawym zielonym stworkiem i wiele innych bardzo oryginalnych atrakcji.

Stronę dźwiękową tworzą śmieszne efekty specjalne oraz bardzo dobra, dopasowana do przebiegu akcji ścieżka audio na kompakcie. Muzyka jaką oferuje nam CD obejmuje: techno, ragtime, country i wiele innych motywów. Krótko mówiąc – jest rewelacyjna.

Na koniec kilka słów o grze i sprzęcie. „EARTHWORM JIM" chodzi doskonale na 486DX40. Ma typowe, jak na obecne czasy wymagania : SB, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, oraz WIN 95. Na komputerach, których okienka wyposażone są w AUTOPLAY gra uruchomi się automatycznie, a co ważne – w ogóle nie instaluje się na dysku twardym! Jestem pewien,że „EARTHWORM JIM" wciągnie na wiele dni maniaków platformówek, ale może też zapewnić doskonałą odmianę w rozrywce jaką jest np. wybijanie wrogów w „MK3", czy też nieustanne kampanie wojenne w „Allied Panzer".

Jednym słowem ACTIVISION wydał produkt, który z pewnością zasługuje na miano hitu w świecie platformówek. Gorąco polecam Wam przygody JIM-a, a przy tym zachęcam do kupna okularów, gdyż kiedy już uruchomicie grę, to na pewno nie oderwiecie oczu od monitora.

SZATAN

Brain Dead 13



„Brain Dead 13" to tytuł nowej gry firmy ReadySoft, o komiksowej grafice, podobnej do disneyowskiej.

Wcielasz się w niej w postać Lancea, chłopaczka w trampkach i czapeczce założonej daszkiem do tyłu. Pewnej nocy dostajesz wezwanie do naprawy w mrocznym i tajemniczym zamku. Po włączeniu naprawionego sprzętu (komputera) dowiadujesz się o podstępnym planie dra Neurosisa polegającym na opanowaniu Ziemi. Na Twoje nieszczęście szalony doktorek postanawia Cię wyeliminować, jako jedyną osobę mogącą mu przeszkodzić. I w tym momencie zaczyna się gra...

Twoim zadaniem jest wydostać Lancea żywego z tej mrocznej i pełnej pułapek posiadłości oraz zniszczyć doktorka i jego podopiecznych. Sterowanie polega na wskazywaniu kierunku, w którym nasz bohater ma podążyć lub naciskaniu spacji, aby wykonał jakąś czynność np. skoczył, rzucił czymś, itp. Głównymi postaciami w grze są: Lance – czyli Ty, dr Neurosis – inaczej mózg po operacji, Vivi – wampirzyca „extraordinaire", Moose – skrzyżowanie żaby z małpą (duża głowa, mało rozumu), coś przypominającego łosia (nie wiem dlaczego, ale jednak) i Fritz – coś w stylu nietoperza; z nim będziemy mieli najwięcej do czynienia. Czekają nas wędrówki przez korytarze zamku, ogród, piwnice itp. W grze na pierwszy rzut oka widać bardzo dobrą i płynną grafikę. Jest ona według mnie (i nie tylko) lepsza od poprzednich tego typu gier np. „Space Ace" czy „Dragon's Lair". Dodatkowym plusem według mnie jest bardzo duża różnorodność śmierci. Po jakimś czasie sam specjalnie próbowałem doprowadzić do śmierci Lance'a chcąc obejrzeć kolejne sceny mordu, a są one ciekawe: od zjadania w całości przez żabę poprzez golenie w salonie pogrzebowym VI-VI, aż po posiekanie na plasterki. Tę dużą śmiertelność ułatwia nieskończona liczba żyć.



„Brain Dead 13" jest grą dobrą z dużą porcją płynnej i staranie wykonanej grafiki oraz sporą dawką świetnego humoru. Jej przejście nie wymaga łamania głowy, a tylko odrobiny zręczności, więc „BD13" powinien być przeznaczona dla młodszych użytkowników komputera lub drewnianopalcych. Młodsi gracze mogą jednak zostać nie dopuszczeni przed monitor przez wzgląd na liczne brutalne sceny.

W „Brain Dead 13" warto zagrać. Zręcznościówki z takim poczuciem humoru i tak sprawną animacją dawno nie było.

SIMON



Jest er♥tycznie

Cyberstrip Poker



W wielu grach poruszany jest temat przyszłego wyglądu świata. W produkcjach czysto rozrywkowych najczęściej polega on na najeździe obcej rasy i walce o przetrwanie, czy apokaliptycznym obrazie zrujnowanego przez nas samych świata. W komputerowych produkcjach erotycznych o zabarwieniu zdecydowanie cieplejszym od obrazów zagłady przyszłość nie była do tej pory poruszana. Jednak do dzisiaj, gdyż oto wyszła gra, której akcja – jeżeli o takiej można mówić – osadzona jest w cybernetycznym świecie rozrywki.

„Cyberstrip Poker" pozwala nam na wejście do klubu przyszłości, w którym będziemy mogli zagrać w pokera z jedną z pięknych pań. Gra będzie toczyć się o najwyższą stawkę, o doprowadzenie do całkowitego rozebrania miłej pani. Rozgrywka standardowa w Pokera bez żadnych udziwnień. Po wyczerpaniu funduszy nasza oponentka sprzedaje jedną z części garderoby, aby zdobyte pieniądze przeznaczyć na następną partię. Jeżeli odzyska fundusze, to bezlitośnie wykupi wcześniej zdjętą zasłonę ciała.



Wystrój wnętrza, ubiór pani, jak i cała gra ma charakter cybernetycznego kasyna gry. Wysoka rozdzielczość pozwala na dokładne przedstawienie digitalizowanych obrazów naszych oponentek, które w trakcie gry uroczo kręcą tym i owym w rytm jednostajnej muzyki. Nowością jest wprowadzenie sekwencji filmowych zdejmowania danych części garderoby przez grające z nami panie, co w dotychczasowych produkcjach sprowadzało się do zmiany obrazka z ubranej na mniej ubraną.

Gra się bez problemów. Przeciwniczki, jeżeli coś mają w kartach, wyraźnie podnoszą stawkę – łatwe do „wybadania". Ogląda i gra się miło zwłaszcza, że tym razem zamiast statycznych zdjęć mamy ruchome filmowane panie.

EMILUS

Picture Blackjack: Penthouse Edition

Powiedzenie: jakie piękne ma pani oczy, używane jest w wielu znaczeniach i przy różnych okazjach. Natomiast stwierdzenie: jakie piękne ma pani oko, grającym w karty zasugeruje, że dana przedstawicielka płci pięknej gra w tzw. „OKO" i właśnie zebrała dokładnie 21 punktów, czyli wygrała.

„Black Jack" to angielska nazwa tej samej gry hazardowej u nas nazywanej oko, czy oczko, której zasady są tak banalne, że sprowadzają się do trzech zdań: dobierasz karty, aż uzyskasz 21 punktów lub jeżeli wcześniej przerwiesz dobieranie. Przekroczenie tego progu oznacza automatyczną przegraną. Gdy oboje grających przerwie dobieranie, porównuje się zebrane punkty i ten kto jest bliżej 21 wygrywa.

W omawianej grze zostały zachowane powyższe zasady, a co najlepsze po naszej wygranej jedna z wybranych przez nas wcześniej modelek pokazuje nam swoje wdzięki zmieniając pozycję i poziom nieskromności ubioru.



Zdjęcia pięciu pań wykonane zostały przez profesjonalnego fotografa magazynu „Penthouse" Franka Newmana, a panienki, których boskie ciała przyjdzie nam oglądać na ekranie, są profesjonalnymi modelkami. Każda z nich prezentuje inny styl: Mindy jest egzotyczna, Jenny wyjątkowo ostra, a Teri romantyczna. W ten sposób stworzono obrazy w myśl zasady: dla każdego coś miłego.

Podczas rozgrywki, gdy przyjdzie nam wygrać lub przegrać, nasze oponentki odpowiednio barwnie skomentują zaistniałą sytuację, nieraz bardzo zabawnie. Jednak ich wypowiedzi po jakimś czasie zaczynają się powtarzać i, niestety, wszystkie korzystają z tego samego zbioru zdań. Każdej przydzielono inny charakter obrazu, dlaczego nie zróżnicowano też sposobu wypowiedzi? – tego się nigdy chyba nie dowiemy. W każdym bądź razie panie wyglądają uroczo, co wpływa na dobrą zabawę.

EMILUS





TIMEGATE: KNIGHT'S CHASE

INFOGRAMES '95

MIRAGE SOFTWARE



PC 486 DX 33MHz, CD-ROM, 8 MB

Timegate: Knight's Chase

Kiedy w roku 1992 pojawił się „Alone in the Dark" publiczność oniemiała. Oto gracz dostał możność kierowania trójwymiarową postacią w środowisku, w którym oglądać ją można było z ciągle zmieniających się rzutów kamery. Dzięki tej technice mogliśmy poczuć się jak na w kinie, praca kamer budowała bowiem wspaniałą atmosferę. Fakt że „AITD" był horrorem, potęgował wrażenie, gdyż każdy bliski plan sugerował, że coś ogromnego ze straszliwym wyciem rzuci nam się zaraz przed oczy. Mamy rok 1996 i możliwość stwierdzenia jak czuje się pomysł w kolejnym dziele

Infogrames.

...Stal uderza o stal, a iskry powstałe od mocarnego uderzenia wędrują po obu ostrzach. Gallois, ostatni templariusz, potyka się w sekretnym podziemnym pomieszczeniu komanderii swego zakonu z jednym z czarnych rycerzy. Ciężko ranny, wykorzystuje moment nieuwagi swego adwersarza i pogrąża swój długi, dwuręczny miecz w jego trzewiach. Jeszcze jedno pchnięcie, a potem wyciągnięcie oręża ociekającego teraz czarną posoką. Jak na razie nieźle. Postacie prześlicznie zrealizowane w SVGA, wspaniała muzyka i oto nagle, dość karygodny, mały zgrzyt – kamery skierowane są na Gallois, słyszymy jego głos w pierwszej chwili odnosząc wrażenie, że przemawia czarny rycerz, bowiem templariusz w ogóle nie porusza wargami!

Nic to, Gallois podbiega do spoczywającej na stole rękawicy i przysięga żyć tak długo, aż odnajdzie go niejaki William Tibbs.

Po chwili akcja przenosi się do pokoju w Paryżu, gdzie młody Amerykanin czyta gazetę. Nagle słyszy on brzęk tłuczonego szkła i w blat jego biurka wbija się topór, zaś w ślad za nim materializuje się kolejny czarny rycerz wymachując mieczem i oznajmiając: „Williamie Tibbs, Sokole Światła, przygotuj się na utratę swego życia". Po zarąbaniu go wspomnianym toporkiem my-William-gracz próbujemy odnaleźć porwaną przez swego szefa naszą ukochaną Juliette. Wkrótce zostaniemy przeniesieni w czasie, by narzeczonej szukać w roku 1329 w siedzibie zakonu templariuszy! Sama gra pozostaje niestety w tradycyjnej VGA, choć owszem, poziom detali wzrasta i mamy do czynienia z postaciami zbudowanymi z ponad trzystu wieloboków, zaś 1517 plików lght.grd zdradza system cieniowania Gourarda.

Gdy bohater nasz ląduje w średniowieczu, gra znakomicie zyskuje atmosferę pełną niepewności i zaintrygowania bardzo niejasną przyszłością, co wynika z naszej skromnej wiedzy o celu całej intrygi i niskiego rozumienia spraw dokoła się dziejących. Atmosfera jest ekstra, a to, że na koniec czujemy się nieco nabici w butelkę to już sprawa osobna. Nie będę zdradzał zakończenia, lecz odczuciem gracza jest zdziwienie i myśl po linii: „to już koniec, tak po prostu? dziwne". Na koniec okazuje się, że całą historię wahać się można nazwać sztampową tylko dlatego, iż jawi się ona idiotyczną i niezrozumiałą. Albo właśnie taka jest: superpłaska, zrobiona od niechcenia, po prostu pretekst do realizacji gry lub, miejmy nadzieję, jest w niej głębia, którą projektanci zechcą odsłonić



(względnie dopisać) w następnych częściach „Timegate".

Gra cierpi również z powodu nienaturalnych miejscami zachowań bohaterów – chodzi mi tu o nieco niezgrabne ruchy wielobokowych postaci, które pasowały do zombie z „AITD", lecz nie licują nieco z poczynaniami rycerzy Wolframa. Psygnosis potrafiła w „Ecstatice" wyposażyć zwierzęta w przekonywającą naturalność ruchów, tam człowiek był g o n i o n y, w „Knight's Chase" możemy często ujrzeć komiczną sytuację gdzie ścigający i ścigany idą sobie jeden za drugim spacerkiem. Szokujący był dla mnie również śmiech Juliette, którym ta wita nas po dość długiej rozłące – nie radosny i pełen euforii pomieszanej ze łzami, lecz o odcieniu

diabelsko-histerycznym.

Zagadki – tutaj tradycyjnie dla serii „AITD" poziom średnio-przyzwoity, choć bardziej niż w poprzednich tytułach liniowa struktura gry powoduje, że nie są one zbyt kompleksowe.

„Knight's Chase" to jednak, mimo pewnych wad, bardzo solidny i godny polecenia produkt. Rozlicznym, ożywiającym akcję cutscenom, ilustrującym co dramatyczniejsze wydarzenia, towarzyszy odpowiednia oprawa muzyczna. Wysoce profesjonalna współpraca dźwięku z obrazem najwspanialej widoczna jest w sekwencji intra, które pokazuje, że wektorowa grafika w samej grze może wiele zyskać w trybie SVGA.

Z drugiej strony gra nie jest niczym rewolucyjnym. To raczej powolny krok naprzód. Twarzyczki bohaterów mniej kanciaste (więcej wieloboków), większa jest dbałość o szczegóły, ale nie ma to nic wspólnego z szokiem wywołanym przez „AITD". Jest to po prostu trzecie (po „AITD" 2 i 3) wykorzystanie sprawdzonego pomysłu, który okazał się przynosić niezłe pieniądze. Od zakończenia serii „AITD", która nieco się przejadła, był tylko krok do stworzenia nowej – „Timegate". Być może w następnej edycji wysoka rozdzielczość przeniesie się również do gry. Może wtedy stary dobry „AITD" numer jeden zostanie pobity...?

Dixie



